FUNDADA en mil novecientos setenta y cuatro

EL WENDIGO

275 pts

ASTURIAN FISHERMEN ALWAYS FIGHTING MUTANT CALAMAR

EL WENDIGO

EXCLUSIVAS:
MICHAEL DOUGLAS
CHRIS COLUMBUS

AÑO 15 · VERANO · OTOÑO

60

http://cineultramundo.blogspot.com

Con subvención del
Iltre. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias.

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Dirige: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. Diseño: ARTURO RODRIGUEZ. Corrección y traducción: SOFIA CARLOTA. Imprime: GRAFICAS CAREAGA, S.A. (Avilés/Salinas). Publicación Amateur. Depósito Legal: M-3.362/1977. SE ADMITEN COLABORACIONES. SUSCRIPCIONES: 1 año (4 números): 1.000 pts. 2 años (8 números): 2.000 pts. Transferencias: «El Wendigo» c/c 716.271 BANESTO-Urbana-Paseo Begoña. Dirigete a: Apdo. de Correos 461 - Gijón.

sumario

Editorial 3

Star King, el rey de las estrellas
Florentino Flórez 4

Jim Starlin, desde las estrellas
Jordi Juanmartí 6

Glenat Medusa
Florentino Flórez 7

Medusa Posdata
Florentino Flórez 8

La traducción en el cómic: Mutatis Mutandis
Jordi Juanmartí 9

La ciudad del mañana
Ramón Fermín Pérez 12

Michael Douglas
Sofía Carlota Rodríguez 14

Un catedrático del travestismo en el mundo de la imagen
Faustino Rodríguez Arbesú 31

Chris Columbus
Sofía Carlota Rodríguez 34

Matsukeli
Florentino Flórez 36

La que nos espera
Ramón Fermín Pérez 38

Ironwolf, una buena revolución desmesurada
Ramón Fermín Pérez 40

Carlos Giménez, «violador» de la rutina
Faustino Rodríguez Arbesú 42

DIBUJAN

Maribel Muñoz, Pepe Muñoz y Florentino Flórez
«La maleta»

PORTADA

Timothy Trumman y El Wendigo

CONTRAPORTADA

Arturo Rodríguez y Faustino R. Arbesú
sobre dibujo de Mazzucchelli

DISEÑO

Mario Izquierdo

editorial

A la vuelta de este ejemplar de EL WENDIGO está una nueva edición del SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC PRINCIPADO DE ASTURIAS. Para nosotros es una satisfacción terminar cada convocatoria y valorar la relación entre los resultados y el presupuesto, dejar atrás los meses de preparativos, las angustias de las vísperas y los nervios del directo de la celebración. Tiene sus gozos: Ver de cerca a los que leímos desde lejos a lo largo del año. Mirar a quienes admiramos por sus historietas. Oir lo que no dicen los trazos de sus dibujos. Entender la obra a partir del hombre, como antes entendimos al hombre a través de la obra.

No son sensaciones de fans. La obra es humana. Si conocemos la obra, conozcamos al hombre. No hemos hecho amigos, hemos confirmado amistades que ya habíamos enlazado en las lecturas. Y eso es algo que comparten los aficionados asturianos y los que se desplazan hasta Gijón. Los profesionales están al alcance para charlar con ellos. Aquí los actos tienen públicos satisfactorios en número e inquietos en preguntas. Sus obras se exponen para ver en los dibujos la mano original. Los premios Haxtur que cada año se conceden tienen mucho de galardón, pero mucho más de agradecimiento. Esos premiados nos han hecho disfrutar con su trabajo y ese es el único criterio que nos rige: Damos un Haxtur, damos las gracias.

Así lo van entendiendo en muchas partes. Por eso vienen aquí profesionales de primera línea que aparcan unos días sus compromisos de trabajo para participar de una ceremonia de amistad, desinteresadamente.

Este año han comprometido su asistencia Jim Starlin, admirado mundialmente como guionista y dibujante por el interés de sus tramas y la heterodoxia de su ideología; José Luis García López, un clásico vivo dotado del estilo más elegante; Mazzuchelli, un genio en contínua evolución; Richmond Lewis, una de las mejores coloristas que hay en el mundo, que cuenta en su historial con el trabajo de «Daredevil Born Again», «Batman Año I» e «Ironwolf»; Ana Miralles, que bien puede ser proclamada este año como la mejor historietista del mundo; Antonio Segura, uno de los escasos y espléndidos guionistas españoles; Daniel Torres, ese esteta que narra como el mejor de los clásicos; el entrañable veterano y clásico hace ya décadas Antonio Iranzo, el singularísimo dibujante de «El Cachorro»; el genial creador de «Las hermanas Gilda» y «Anacleto» by Vazquez y ese autor asturiano que ha realizado una de las obras más bellas que sobre el Medievo se han creado «Cronicas de Leodegundo»; Gaspar Meana.

Ultima hora: se ha confirmado la asistencia de Alejandro Jodorowsky.

Todo esto y más, se podrá ver, oir y compartir en GIJON. Estáis todos invitados

EL WENDIGO

http://cineultramundo.blogspot.com

Starking
El rey de las estrellas

Sirva este artículo para celebrar la doble presencia de Starlin en nuestro país. Por un lado, con su trabajo en nuestros kioskos. Por el otro, en persona, en el próximo Salón del Cómic del Principado de Asturias (Gijón).

El pasado

Starlin es un viejo conocido de los aficionados españoles. Algunos recordarán la saga del «Capitán Marvel», ahora reeditada por Fórum. Cuando se publicó en Vértice coincidió con el cambio de formato, pequeño y manipulador, al grande, que respetaba la unidad de página americana. Para muchos fue una tremenda sorpresa. Eso acrecentó el sabor desmesurado de la lucha del héroe con uno de los mejores villanos que ha dado el cómic: Thanos.

Luego pudimos seguir su trabajo en las páginas de Vampus con «Darklon el místico», y en Relatos Salvajes con «Shang-Chi». Estas dos publicaciones eran versiones españolas de revistas americanas y, en ambos casos, ofrecieron un material que no ha sido valorado como se merece. Queden, pues, pendientes de retribución en un futuro artículo.

Cabe anotar, por curioso, el caso de Shang-Chi y de los héroes de artes marciales en general: fueron el caldo de cultivo de algunos de los mejores autores del momento. George Perez y «Los hijos del dragón». Byrne y «Puño de Hierro». Gulacy y «Shang-Chi». Y, por supuesto, Starlin.

Colaboró en las primeras entregas de este hijo de Fu-Manchú y su puesta en escena —en página— era de una brutalidad difícil de olvidar. Repásenlo y ya me dirán.

Tras un lapso de tiempo, volvemos a encontrarlo en «La muerte del Capitán Marvel». Dado que ya se le dedicó un artículo en su momento en El Wendigo, poco más voy a añadir. La cuestión es que, en los peores momentos del mercado, cuando los productos son más pretenciosos o vulgares, aparece Starlin y el espectáculo está asegurado. Y nuestra fe en la capacidad narrativa de ciertos autores se renueva.

Tras el paréntesis preciosista de «La odisea de la metamorfosis», con un Starlin aparentemente más preocupado por el dibujo que por el guión, retoma a su protagonista en una serie también reeditada en la actualidad por Fórum: «Dreadstar». Al artículo publicado en el nº 38 de El Wendigo me remito. No se lo pierdan.

Luego viene la etapa D.C. que también se comentó en el nº 52. Lo cierto es que, salvo algunos destellos típicamente «Starlianianos», especialmente en «The Weird» y en «Gilgamesh II» era especialmente mediocre con un Wrighston en su peor momento. Aquí lo editó Zinco —Cosmic Odissey y los episodios de Batman, también—. La cosa cambia con su vuelta a la Marvel. Revitaliza la serie «Silver Surfer» de tal forma que el año pasado ya le tuvimos que dar otro HAXTUR por su saga de «Dinamo City». Pero desde entonces no ha parado.

Si «Thanos Quest» era un buen aperitivo, «El Guantelete del infinito» ha sido un atracón. Medio universo Marvel unido en una lucha contra poderes inimaginables. Piensen en la premisa argumental: enfretarse a alguien que tiene la capacidad de un dios, que puede hacerte desaparecer con un pestañeo. No se puede imaginar empresa más enloquecida, pero Starlin logra mantener el hilo durante seis álbumes.

Esta saga se ha desdoblado ahora en varias colecciones en curso de publicación: «La Guerra del Infinito», «Warlock y la Guardia del Inifnito» y «Silver Surfer», que ya no guioniza.

A todo ello hay que añadir la reedición de «Warlock», un personaje más psicodélico que pop. Y la publicación de su último trabajo con Wrighston, una serie del «Castigador», con personajes realmente enloquecidos.

El presente

En muchas ocasiones la nostalgia desenfoca nuestra percepción de determinados hechos. Al revisar el trabajo de Starlin uno encuentra que, algunas obras, como toda la saga del cubo cósmico, tienen lados oscuros que en su momento habían pasado desapercibidos. Estos aspectos negativos son más evidentes en Warlock, donde encontramos páginas excesivamente farragosas, un Starlin dibujante muy descuidado y una confusión en la puesta en escena bastante intolerable.

De pasada he mencionado un hecho que constituye una de las rémoras más conocidas de Starlin: su limitada capacidad como dibujante.

Si en las escenas de acción se defiende bien, ver a uno de sus personajes sentado o relajado es patético habitualmente. Tiene una clara tendencia a dibujar como si la gente estuviera estreñida. Sus personajes siempre están tensos, ofreciendo un cierto envaramiento. Si la gestualidad le falla, también la expresión de las caras, siempre un poco más exageradas de lo que toca. Esto él lo soluciona con encuadres y angulaciones poco habituales, con una gran movilidad de los puntos de vista, lo cual amortigua sus defectos. Esto es extensible a sus fondos normalmente muy ratoneros.

Evidentemente, compensa sus limitaciones como dibujante con su brillantez como guionista. Por un lado, desde el punto de vista puramente técnico, es fácil obervar que Starlin domina muchos resortes que le permiten mantener la atención del espectador.

—Combina sabiamente la trama principal con otras secundarias, alternando con gran habilidad los puntos de giro del guión.

—No suele defraudar las espectativas que crea en el lector. Y a veces apuesta muy fuerte, como en el arranque de «La muerte del Capitán Marvel». Habitualmente sabemos desde el principio lo que va a pasar. El Capitán Marvel morirá, Thanos perderá el Guantelete del infinito o lo que sea. Pero Starlin mantiene la tensión respecto a cómo se van a desarrollar los hechos y atrapa nuestra atención con continuos giros.

—Compensa muy bien los momentos trágicos y cómicos. En es-

to es un clásico. Siempre tenemos algún bufón (como Pip) o algún personaje que descarga la tensión (como Drax, o como el propio «Dreadstar» u «Oedi»). Con estos paréntesis de humor, en ocasiones enloquecido (como el caza vampiros de P.O.V.) el drama se masca con mayor naturalidad.

—Tiene un domicio del ritmo en ocasiones impresionante. Sabe cuando el lector necesita una buena pelea y la desarrolla como nadie. Pero también encuentra momentos para la reflexión, para dotar de dimensión a sus personajes. Su facilidad para acelerar o retener la narración quedó claramente demostrado en el vertiginoso flash-back del primer episodio de «Dreadstar». Pero aún hay más.

El futuro

Starlin es un dibujante que se busca la vida y un guionista con recursos. Pero su brillantez en la elaboración de las tramas va unida a una serie de temas recurrentes que, desarrollados con su espectacular manera de hacer, le convierten en alguien peculiar.

Casi todo el mundo tiene cosas que decir. Sobre el estado, la violencia, la libertad o lo que sea. En Starlin encontramos estos discursos, pero transformados de tal forma en la historia que en ningún momento tenemos la sensación de asistir a un sermón. Al contrario, percibimos a un artista preocupado por una variada gama de problemas, pero que no descuida el equilibrio entre el drama personal y el universal, ni entre lo que quiere contar y la forma de hacerlo y ese es uno de sus grandes logros.

Aclarado el hecho de que no nos encontramos ante un predicador, ni mucho menos, aireemos algunos de sus motivos recurrentes.

—La lucha por la libertad.

Del individuo frente al estado, o frente a cualquier poder abusivo. Éste es el caso de «Dreadstar» frente a la Iglesia de la Instrumentalidad o de «Silver Surfer» en Dinamo City o en su lucha contra Thanos.

—El poder.

Esto parece preocupar mucho a Starlin, y a ello ha dedicado cientos de páginas. Sus reflexiones parecen agruparse en dos aspectos.

a) El poder y las instituciones.

En casi todo aquello que se constituye en Institución anida la semilla de la locura, parece decirnos Starlin. Desde la religión y la Iglesia de la Instrumentalidad, a la burocracia en Dinamo City, o los servicios secretos en «P.O.V.». Su desconfianza hacia las instituciones como centros de poder y de corrupción es algo notable.

b) El poder y el individuo.

Starlin, ya lo hemos dicho, no es un predicador. Eso le lleva no sólo a gritar contra la esclerosis del poder, sino también a reflexionar sobre sus efectos en el individuo, sobre el porqué de su acumulación o sobre el equilibrio entre poder y responsabilidad. El hecho de trabajar con superhéroes le facilita la tarea. Constantemente les sitúa ante decisiones de vida o muerte. Su discurso no es maniqueo. La cuestión no es, al fin y al cabo, renunciar a la fuerza o negarse a remediar una injusticia, si se tiene la posibilidad de hacerlo, sino usar esas capacidades con responsabilidad. En todo caso, Starlin aconseja constantemente en esta dirección.

Sus personajes están todo el tiempo purificándose con curas de humildad de los riesgos del poder. Thanos es más feliz como granjero que como dios, en el inesperado final del «Guantelete del Infinito».

—La esquizofrenia.

La búsqueda de la unidad, del equilibrio entre el individuo y su entorno es otro de sus temas recurrentes. El Capitán Marvel ha de ganar la conciencia cósmica para enfrentarse a Thanos. Sauce, la telépata ciega, ha de asumir su pasado (violada de niña por su padre) para seguir viviendo. Warlock se desdobla en Magnus, su otro yo negativo. Las controversias interiores de los personajes son otro de los factores que dignifican los guiones de Starlin. Las luchas internas se equiparan a las externas . No son personajes unidimensionales que se enfrentan a los hechos con las ideas claras, sino que cambian, se ven modificados por las circunstancias, dudan.

Si «Gilgamesh II» jugaba con la idea del Doble, «La Muerte del Capitán Marvel» llevaba al límite la expresión de la lucha interior. El héroe acepta su destino y así triunfa. Su cuerpo muere.

—Los sentimientos.

Starlin parece desconfiar de cualquier ideología. Su sarcasmo frente a las revoluciones burguesas es constante. Su ironía no tiene límites frente a los que buscan solucionarle la vida a los demás. Desconfía de las buenas intenciones cuando éstas no vienen del corazón. Los motivos que mueven a sus héroes suelen ser personales. El mal les afecta de forma directa, visceral. No hay paternalismo en Starlin, pero sí compasión. Su mirada siempre se detiene en los más desvalidos. Como el pobre bicho al que Thanos transforma en monstruo y luego pisa descuidadamente, cuando ya no lo necesita. O como el mismo Thanos, suplicando el amor de la muerte.

La idea de que todos podemos estar indefensos en algún momento, por el motivo que sea, se repite constantemente.

Desconfianza, pues, hacia las grandes ideas. Fe en que debemos atender a los demás, sentir su dolor como propio, si queremos formar parte del universo, llamarnos humanos. Esto enlaza con la idea de Starlin sobre la acción o la violencia. Para él no bastan las palabras, si algo nos preocupa debe demostrarse con hechos.

Podemos acabar aquí, subrayando su feroz ironía y sabiendo que, nos cuente lo que nos cuente, el espectáculo está asegurado. La lectura de sus trabajos suele ser un auténtico viaje. Un viaje con el rey de la estrellas: Starking.

Un saludo. Nos vemos en Gijón.

Florentino Flórez

Jim Starlin, desde las estrellas

La próxima visita de Jim Starlin a Gijón con motivo del Salón del Cómic es buen motivo para volver a escribir sobre uno de los autores más emblemáticos del cómic mundial. No pretende ser un comentario crítico, a pesar de algún que otro apunte que pueda haber, porque en EL WENDIGO ya se ha hablado sobradamente de los méritos del autor. Más bien lo que se intenta hacer es una sentida reflexión sobre su obra.

Seremos breves, porque Starlin es, ante todo, un ejemplo de brevedad. Brevedad en lo que se cuenta (cuando quiero dar mensajes pongo un telegrama, decía Hitchcock). Por supuesto que alguien pensará que Starlin sí pretende decir muchas cosas, y que durante su permanencia en Warlock dio muestras de ello; pero no olvidemos que una de las primeras cosas que hizo el autor fue hacer que el personaje rechazará el rol de mesías que guionistas anteriores le habían adjudicado.

Claro que a cambio le convirtió en un ser atormentado, ya sin una misión concreta, a no ser la búsqueda de sí mismo. Y cuando se encuentra, resulta ser su máximo enemigo, un «yo» del futuro maligno. ¿Puede haber mayor esquizofrenia?

Pero no es el único esquizofrénico del universo starliniano. El pobre Gilgamesh vivía tan tranquilo en su papel de déspota ilustrado del mundo hasta que ¡zas! el destino le regala un hermano gemelo con el que primero se lía a bofetadas y luego, tras su muerte, se siente vacío y se lanza a buscarlo... acabando más vacío si cabe (los lectores de la obra sabrán a que me refiero).

Y ¿qué me dicen ustedes de «El extraño», un ser de energía en el cuerpo de un humano fallecido que se encuentra con los recuerdos de su huésped amando a su hijo que no conocía de nada? Cosa más bonita, oye.

Un buen día Starlin entró en la vida de uno de los esquizofrénicos por excelencia, el señor Bruce Wayne. La mala suerte de Jim fue que Frank Miller ya había demostrado que Batman no es más que Wayne en su mono de trabajo y que por tanto no había nada de desdoblamiento de personalidad ni otras zarandajas. Pobre Jim, que personaje más soso se encontró. No había mucho sobre lo que trabajar, y así fueron las cosas.

Más esquizofrenia: a Jim, un autor en todo el sentido de la palabra, que no había dudado en llevarse a «Dreadstar» a otra parte cuando las cosas no cuadraron bien, van y le dicen: oye, que vamos a preguntar a los lectores qué hacemos con Robin. Oye, que ha salido que muera, pues le matas. Y Jim da una muerte sin sustancia a un personaje sin sustancia.

Porque los personajes no mueren porque sí. Y a Starlin le correspondió dignificar -y convertir en personaje de culto nada menos que al estandarte de una editorial. La muerte no es un capricho, señores; no es algo gratuito (vamos a hacer llorar al lector; ahora le toca morir a éste/a). La muerte hay que ganársela, y el Capitan Marvel consiguió brillantemente un merecido descanso.

También hay que ganarse las resurecciones. Las de Warlock y Thanos (¿o no estaban realmente muertos?) nos traen una saga resultona que parece extenderse hasta el infinito.

Pero no sólo de individualidades vive el comic-book. «Dreadstar» es la historia de un grupo de buenos en guerra con otro grupo de malos. Aquí ya no hay desdoblamientos, cada personaje sabe bien donde está y lo que debe hacer: tenemos el místico, el gracioso, el astuto, la chica... guiados por un tipo que tiene decenas de siglos de vida y cuya alma es la de una espada. ¿O creían ustedes que afloraba normalidad por algún lado?

Para normalidad, la que se encuentra «Silver Surfer» en Dinamo City. Si Larra se hubiera reencarnado en un nortamericano del siglo XX para volver a escribir lo de «Vuelva usted mañana» probablemente habría escogido a Starlin. ¿Cuántos Dinamos City hay en las direcciones generales, diputaciones, ministerios, registros y ayuntamientos del planeta Tierra?

Debe haber tantas que no es de extrañar que a alguien se le crucen los cables y, cual Nerón redivivo, se dedique a quemar lo corrupto para edificar algo nuevo. Los sesenta han pasado ya, los hippies de la resistencia pasiva son ahora gordos padres de familia con hijos yuppies vestidos a la moda grunge. Contra el sistema no sirve ni la pasividad ni unirse a él. Que les pregunten a los protagonistas de «The cult» o «Punisher P.O.V.», qué se puede hacer por él. Y aunque los buenos de turno, Batman y el Castigador, acaban salvándonos de nuevo, queda cierto regusto amargo de que hemos evitado lo peor para quedarnos sencillamente con lo malo.

Lo mejor es que Starlin cuenta lo estrictamente necesario con un lenguaje textual y gráfico tremendamente económico. Y que maneja como nadie elipsis, flashbacks y todos los recursos de la narración. Y que es difícil ver una historia suya que aburra. Estará mejor o peor hecha, nos gustará más o menos lo que dice, pero no dejará indiferente a nadie.

Como espero que a ningún lector le dejará indiferente la llegada de Starlin a Gijón. Desde las estrellas o desde donde sea. Bienvenido.

Jordi Juanmartí

Glenat Medusa

Del desembarco de Glenat en España hay un primer dato destacable: su precio. Casi el doble de su referente más cercano, como son los álbumes de Grijalbo. Esto provoca nuestra voluntad de reseñar aquellos trabajos más interesantes, para que el sufrido lector no afloje la mosca en vano. Aparte de las reediciones de obras ya conocidas (y estamos seguros de que Alan Moore seguirá prefiriendo la edición de Zinco) podemos destacar «Sambre» y «Eva Medusa». Comentaremos este último.

Ambiente

Creo que lo más sugerente de la labor de Miralles y Segura es el clima que consiguen. Si a un buen guión se le pide que no defraude las expectativas que crea en el lector, aquí esto se cumple. La historia arranca con una escena del pasado, que inmediatamente se relaciona con un presente muy diferente. Al autor sólo le queda desarrollar el cómo. Cómo la inocente niña puede transformarse en una perversa mujer. Pero ese «sólo» es complicado si se desea rehuir el tópico. Y Segura construye su argumento con el aire de lo ya conocido, pero planteado con renovada frescura. En esto coincide con «Sambre». Ambas son historias de «clima». Si el de esta última refiere al género gótico, cerrado, en esa línea que va de «Cumbres borrascosas» a «Rebeca», el trabajo de Ana Miralles y Antonio Segura remite directamente a ciertas películas americanas de serie B (pienso, evidentemente, en cosas como «I walked with a Zombi» de Tourneur, pero también en esos films de luminosas aventuras con un agridulce sabor colonialista).

En ambos casos la recreación de atmósferas conocidas y reconocibles, no lastra la historia sino que, al contrario, las hace funcionar. El juego de connotaciones las enriquece. Las leemos y recordamos, identificamos parecidos, con lo cual las diferencias también son más apreciables, nos sorprenden de una forma nueva.

Cuando hablo de ambiente no me refiero sólo al más evidente, como es el escenario, sino también al tono de la historia. A ese clima sensual, apasionado, romántico, que empapa de humedad y calor «Eva Medusa» y de sordidez y pecado «Sambre».

Si las referencias espaciales suenan clásicas, ese tono que invade la historia no lo es menos. Da la sensación de que, tras una etapa de guiones «desmitificadores», algunos autores se hayan puesto de acuerdo para recuperar ciertos sabores olvidados. Para que haya pasión, perversión, se necesita algo de candidez, un toque de pureza a la antigua.

Pero, insisto, nada huela a rancio en la historia. Al contrario, ésta aparece fresca y se deja leer con facilidad. Aunque algunos piensen que contar unos hechos con fluidez y enganchar al lector es simple, no es esta nuestra idea, y «Eva Medusa» consigue eso y más.

Grafismo

Aquí también encontramos algunas agradables sorpresas.

Yo utilizaría una definición clásica para el dibujo de Ana Miralles: es «gracioso». Esto es, lleno de elegancia y facilidad.

Creo que esto se observa inmediatamente en las páginas 12 y 13, donde la rápida sucesión de los hechos la lleva a mayores esquematismos que delatan la soltura un tanto «infantil« de su hacer.

Quiero que se me entienda bien. Creo que su forma de trabajar es muy limpia, pero quizás todavía se rastrea cierta influencia de obras que asociamos a la ilustración editorial juvenil e infantil. Esto en sí no es malo. Incluso en algunos casos es muy positivo. Por ejemplo, los personajes más arquetípicos, como el viejo criado negro o la mucama son una gozada de expresividad. Muchos de los caracteres que aparecen al fondo sorprenden por la frescura de su ejecución.

Pero esa frescura, esa candidez, choca a veces con algunos aspectos de la historia. Esencialmente los más sórdidos. Ella parece querer solucionarlo manchando el trazo con pincel seco o con el rasgueo de la plumilla, pero esto no es suficiente, dado lo estilizado de su dibujo.

En pocas palabras, las zonas más duras del argumento se ven suavizadas por la «blandura» gráfica. Esa blandura funciona muy bien en toda la primera parte, pero deja de ser eficaz en toda la segunda, cuando comienza la «transformación« de la niña. Creo que la autora es consciente, porque aparte de lo ya comentado en cuanto a la línea negra, hay un oscurecimiento de los colores, que basculan a una gama más fría (violetas, marrones oscuros, azules). Pero eso tampoco basta.

En todo caso, nos encontramos ante una dibujante en plena evolución que aún, pienso yo, nos puede dar muchas sorpresas.

Hay voluntad expresiva, buenas intenciones, un ambiente mórbido, una historia con puntos de interés, desarrollada con gran profesionalidad.

Yo no le pido mucho más a una bella historieta, bellamente contada.

Florentino Flórez

Medusa Posdata

Tras redactar el artículo sobre «Eva Medusa», ha aparecido el segundo tomo de la serie. Dado que la edición de este número de El Wendigo lo permitía, nos parece justo y necesario incluir unas notas sobre este nuevo trabajo de Segura y Miralles.

Más y mejor

Esa es la sensación que uno tiene al leer este segundo capítulo. Los factores de interés enunciados respecto al primero se mantienen. Ahí sigue ese ambiente sensual, esas pasiones, esa cierta elegancia en las caracterizaciones. Pero algunas cosas han cambiado para mejor.

El guión es, por un lado, más complejo. Segura traza distintas historias que aportan profundidad a la principal o funcionan como su contrapunto. Este es el caso del relato de Angelika. Especialmente deliciosos los personajes de los monjes.

Por el otro, la atmósfera sensual del primer álbum se despliega aquí en un erotismo peculiar. No hay nada gratuito, sino que el sexo es tratado como manifestación de las diferentes pasiones que recorren la narración. Traducido en impotencia, en el caso de Don Gonzalo, o en satirismo con Don Damián, o cómo despertar de deseos reprimidos en los monjes. Por no mencionar su papel en el peculiar relato de Angelika.

En todo caso, el sexo no funciona en el aire, sino como manifestación, como hecho que empuja y explica los sentimientos de los personajes. De ahí que encaje bien en la historia y de ahí su potencial dramático.

Segura demuestra aquí su madurez de guionista y consigue, ahora sí, que le prestemos la atención que anteriores trabajos no indicaban. Felicitaciones.

Miralles y Viéreis

Ana Miralles también avanza varios pasos. El dibujo, en cuanto a estructura y acabado, parece más maduro. Algunos desequilibrios apuntados respecto a su anterior trabajo, son limados.

Potencia su faz caricaturesca pero desplegándola hacia los fondos y los personajes secundarios o las escenas oníricas. El contraste con los rostros, más realistas, de los caracteres principales, ha sido amortiguado con una línea muy inteligente que engloba y enlaza sus dos estilos.

Queremos decir, el dibujo ha ganado en integración. Si esta evolución es notable de un álbum a otro, sólo nos resta esperar qué nos ofrecerá en el futuro.

Si su dibujo es atractivo y original, no lo es menos su tratamiento del color. Quizás una palabra defina todo esto: frescura. Frescura que no encontramos en la labor de algunos de sus colegas europeos, mucho más alabados.

Algo de ese estilo de las revistas de los años 30 y 40 que comentábamos en el anterior artículo permanece, pero integrado en un acabado moderno, como sólo un dibujante muy decidido y hábil podría hacer.

Sirvan esta notas para dejar constancia de uno de los trabajos que más nos han sorprendido y agradado en este año. ¡Ole!

Florentino Flórez

CAFE TRISQUEL
pedro duro, 12 • 5343830
carta puebla, 8 • 5224250
xixón uvieu

Gijon
Capua,8 Gijon

Bar Busgosu
ENRIQUE MARTINEZ, 6

CENTRO DISC - JOCKEYS
DISCOS • CASSETTES • COMPACT-DISC
IMPORTACIONES EXCLUSIVAS
PARA DISCOTECAS
DETALL: Plaza San Miguel, 11 y San Agustin, 3
ALMACENES: Muralla, 5 - bajos 33202 GIJON

La traducción en el cómic Mutatis Mutandis

Este artículo no va a tratar ningún famoso universo de personajes más o menos superheróicos, a pesar de tan rebuscado título. Lo que queremos reflejar tras el conocido aforismo latino de arriba es el concepto que se debería hallar en cualquier traductor. Traducir es trasladar las ideas de una lengua a otra, pero «cambiándo sólo lo que se debe cambiar», *esto es, mutadis mutandis.*

Antes de nada, quizá deberíamos advertir que las líneas que siguen no pretenden, ni mucho menos, ser un análisis detallado del estado de la traducción de cómic en España. Sencillamente, se pretende ofrecer una serie de comentarios a vuelapluma sobre las dificultades que entraña, o debería entrañar, la traducción en la historieta al tiempo que se plantean, cuando procede, posibles soluciones.

Dignidad y delito

Dice Julio César Santoyo en su libro «El delito de traducir» que es incomprensible cómo las cárceles y juzgados de este país no están llenos de traductores, ya que «el lector español está siendo sistemáticamente engañado, robado, estafado e inducido a error cuando lee un libro traducido». Extrapolando este comentario al mundo del cómic, debe admitirse con tristeza que la situación tampoco es muy halagüeña a pesar de la evidente mejora que ha tenido lugar en los últimos años.

Así, quedan muy lejos los tiempos en los que cualquier parecido entre lo que leíamos los sufridos lectores de historietas y el original era pura coincidencia. Claro que eran tiempos en los que los idiomas no estaban de moda, se estudiaba francés por estudiar alguno y el inglés estaba bien para entender a los *bitels, los rolinstons* y poco más. Además, el cómic era un subgénero infantiloide, al niño le daba igual lo que leía y no se iba a enterar de si se recortaban las viñetas, se completaban los dibujos o el «traductor» de turno (¿acaso el inefable Tony Tano descrito por Carlos Giménez en «Los profesionales»?) se inventaba los diálogos.

Pero ahora estos tiempos ya han pasado, nos dicen, y de 15 años a esta parte hemos asistido a una dignificación del medio; las historietas se publican mejor que nunca, los autores nunca estuvieron mejor considerados y todo eso. Me imagino que más de uno podría decir cuatro cosas al respecto. En lo que concierne a este artículo, aunque las traducciones han mejorado (hace años que el inglés es el idioma de moda), sigue habiendo errores y distorsiones inconcebibles en un medio que se supone «digno», y se bordea el campo del delito que apuntábamos al principio de este apartado. Veamos los problemas que se puede encontrar el traductor.

El nombre de la rosa

A cada cosa un nombre. Los problemas empiezan en los títulos y los nombres de los personajes. Ya no encontramos, por suerte, situaciones en las que el deseo de «castellanizar» todo llevaba a traducir nombres y apellidos. Los comics DC publicados por Novaro eran una auténtica joya en este sentido, llegando a buscar otras alternativas cuando la traducción era imposible: Perry White podía ser Pedro Blanco, vale, pero de Bruce Wayne a Bruno Díaz hay un camino inescrutable. El deseo de respetar aliteraciones y mantener las iniciales de los nombres impidió desaguisados como el de llamar «Luisa Callejón» a Lois Lane, pero al mismo tiempo permitió cosas tan graciosas como el de referirse a Lana Lang como *Lana Luna*.

Ahora, con toda lógica, los personajes mantienen sus nombres aunque caso aparte sería el de Tintín, donde parece que por convención internacional, los personajes principales varían sus nombres según el país (Dupond y Dupont son Hernández y Fernández aquí y Thomson y Thompson en Inglaterra, por poner un ejemplo). Y hasta a lo mejor tenemos suerte, porque los traductores ingleses cambian incluso los nombres de lugares y, por ejemplo, la versión anglosajona de Moulinsart es Marlinspike.

Volvamos a los superhéroes. Ignoro el criterio que orientaba al traductor hace años cuando adaptaba al castellano «X-Men», traducía —bien o mal— *Hulk, Fantastic Four* o sencillamente mantenía el original anglosajón *Spiderman, Batman, Flash*... Claro que la mejor perla fue la del que convirtió a Daredevil en *Dan Defensor*. Aquí es donde interviene probablemente el mayor problema del traductor de historieta: el espacio, representado en los gobos o bocadillos y los textos de apoyo. Cuando la versión castellana de los nombres arriba apuntados es más larga que el original inglés, sobrepasando los límites del espacio permitido, parece que lo mejor era dejar el nombre inicial. Además, en ocasiones mantener dicho nombre daba un aire de misterio, mientras que su traducción podía resultar ridícula.

A aquel que le parezca que esta disquisición es demasiado larga para un tema aparentemente secundario habría que decirle que los nombres del personaje (y más en los superhéroes) definen gran parte de sus personalidad y función, y por coger un ejemplo de un apellido traducido, ahí tenemos el caso del Doctor Extraño. En este caso se respeta el original, pero en otros se pierde el doble sentido: *Joker, Doctor Doom*...

Pero hay más. Muchos juegos de palabras y alusiones se pierden en la traducción. Por ejemplo, el poder de teletransportación del Dr. Manhattan en Watchmen recibe el nombre irónico de «Manhattan Transfer», juego de palabras difícilmente traducible entre el nombre del personaje, el verbo transferir y el nombre de cierto grupo musical.

Los títulos también sufren estas dificultades. La traducción de *The killing Joke*, «La broma asesina», es demasiado fuerte para lo que el título quiere implicar, basándose más bien en la violencia inherente al personaja protagonista. Se pierde así el juego de palabras entre el nombre de este personaje y la expresión inglesa «un chiste que mata» (de risa, de lo gracioso que es). El conservar Watchmen como título original hace que desaparezca la idea de «vigilancia» del superhéroe que Moore y Gibbons critican en su obra, pero al mismo tiempo ha-

ce que se mantenga la relación del reloj (watch) con dicho título.

Todos los ejemplos hasta ahora vienen del inglés, por ser el idioma de historieta de más éxito en España ahora y porque, siendo sinceros, es el que mejor domino, pero en francés también se encuentran, por supuesto, los mismos problemas, resueltos a veces con buen tino y otras no tanto. Así, ¿por qué la obra de Lauzier *La tete dans le sac* «disfrutó» de dos títulos en su edición española. Cuando se publicó serializada en la revista Vértigo se le llamó *La cabeza entre las tetas*, mientras que en la edición en álbum fue *Querer no es poder*.

El primer título no era ya muy afortunado, pero al menos reflejaba las obsesiones sexuales del protagonista presentes en el título original. Lo que se podría preguntar es de dónde sale el nuevo título, que ya no tiene nada que ver con el original, y por qué se cambió.

No es muy afortunado Lauzier con sus títulos en castellano, ya que su serie *Tranches de vie*, o sea «Episodios de la vida» o «Escenas de la vida» ha recibido el poco apropiado *Las cosas de la vida*.

El belga Hermann también ha visto cómo la anbigüedad presente en *Les tours de Bois-Maury* desaparece en el título castellano al no existir en nuestro idioma una palabra que comparta los significados de «torre» y «viaje» presentes en el original francés. Claro que aquí la culpa ya no es del traductor...

Las soluciones a los problemas presentados en títulos y nombres de personajes son bastantes veces difíciles de encontrar. Lo menos que se puede pedir es que se respete el original lo más posible, dentro de las limitaciones gráficas (espacio disponible dentro de viñetas, bocadillo, textos de apoyo) y las de equivalencia entre los dos idiomas. Cuando la exacta traducción sea imposible, no estaría de más, por respeto al lector, que se incluyera alguna explicación para que éste pudiera disfrutar de la obra en igualdad de condiciones a los anglosajones, franceses, etc. Esta es la práctica habitual en los libros, donde las introducciones del traductor o las notas a pie de página están a la orden del día. Si se quiere dignificar un medio, que se haga bien.

Mucho ruido y pocas nueces

He aquí otro aspecto inherente a la historieta. Todo cómic que se precie estará lleno de onomatopeyas que deben incorporarse a la versión traducida. Generalmente la traducción es innecesaria, ya que la influencia del cómic anglosajón ha sido tal que la mayor parte de las onomatopeyas han sido incorporadas ya (e incluso usadas en algunos comics de aquí, algo grave cuando existe un equivalente castellano*). Así, *bum, bang, puf* etc. no necesitan explicación alguna. En algún caso, como el primero, se ha «castellanizado» la ortografía.

Sin embargo, hay onomatopeyas que sí deberían ser trasladadas al castellano. Por ejemplo, los sonidos emitidos por animales; ¿qué pinta un perro diciendo *bark* en una edición española en lugar de nuestro castizo *guau*? El ruido de llamar a una puerta es *knock* en inglés pero *toc* en nuestro idioma. Y no hablemos de los sonidos emitidos por personas. ¿Cuántos lectores se habrán preguntado, por ejemplo, qué es ese *sigh* que aparece en algunos bocadillos antes del texto? Si supiéramos que eso es el verbo *suspirar* y al mismo tiempo la onomatopeya inglesa del suspiro, tendríamos algo ganado. Los personajes que están enfadados y hablan entre dientes dicen algo así como *mumble*, el sonido (y verbo) inglés que significa justamente eso.

Estos son los problemas evitables al traducir los ruidos. Hay otros que son más difícilmente soslayables. La onomatopeya no es sólo un recurso lingüístico, también puede ser un recurso gráfico muy importante. Una onomatopeya que ocupe toda una viñera puede plantear dificultades del rotulista si tiene que traducirla. Si además cruza varias viñetas los abstáculos aumentan. Como es fundamental respetar el entorno gráfico, normalmente lo mejor es dejarla como está. Este recurso también se emplea cuando los diálogos, textos o títulos usan resoluciones gráficas llamativas. A pesar de todo, se han visto casos en que la solución se estropea añadiendo un bocadillo o recuadro con la versión castellana. Y en otras situaciones, más racionales, se ha recurrido a una traducción a pie de página.

A veces, la onomatopeya aúna su función de reflejar un ruido y tener una utilidad gráfica a la de aportar contenido a la historia. En este momento nos puede venir a la memoria el «rey» de la onomatopeya en cómic, Walter Simonson. Aparte de presentar soluciones visuales tremendamente atractivas, Simonson se ha destacado siempre por hacer que las onomatopeyas se integran perfectamente en sus historias. Por ejemplo, en el *ragnarok* que preparó en la serie de *Thor* el demonio Surtur forja una espada; el ruido de forjar la espada sobre el yunque es *doom*, «destino». Desde luego, es un «ruido» integrado en el desarrollo de la trama. Pero no tendría mucho sentido traducir la onomatopeya, porque una espada que hace el sonido «destino» sería ridícula (no en inglés, ya que los sonidos *doom* y *boom* son muy similares). Ahora creo recordar que el responsable del correo de la serie explicó este recurso en algún número.

Otra vez llegamos a la misma conclusión que en el apartado an-

terior. Las notas a pie de página o las explicaciones preliminares no son una solución descabellada, todavía más si se piensa que ya hay ejemplos aislados de su uso.

«Mejorando» lo presente

Llegamos al aspecto más sangrante de la traducción en el cómic, los textos. Y digo que es sangrante porque aquí los errores sí son absolutamente evitables con un mínimo conocimiento del idioma original y del propio junto con un ápice de profesionalidad. No voy a extenderme mucho porque las soluciones aquí son claras.

Lo primero que debería pedirse al traductor es que sepa lo que está traduciendo para no cambiar significados o dejar frases ridículas. El traductor de *Dreadstar* no debió pensar en esto cuando un miembro del grupo, el doctor Delphi, tras ofrecer su ayuda a otro, la telépata Sauce, dice «No puedo ayudarme a mi mismo. Te quiero». Chocante frase, sobre todo si se piensa que la traducción correcta del original inglés *I can't help myself* no es la literal (la empleada en la edición española) sino *No puedo evitarlo*. El mismo traductor extremó las cosas cuando llevó a nuestros héroes a un *cul-de-sac*. Probablemente los lectores ingleses, franceses y catalanes se enterarían de algo, pero los castellanoparlantes tendrían que mirar el dibujo para saber que estaban en un *callejón sin salida*. ¿Acaso el traductor es catalán y cometió un desliz?

En el número anterior de El Wendigo ya hablaba de los errores presentes en la traducción del *Drácula* de Mignola, todos ellos producto por un lado del deconocimiento de lo traducido y por otro de las prisas y la esclavitud del espacio.

Esta esclavitud lleva a casos curiosos. El traductor de *Miracleman* se pasó parte de los correos llorando por las dificultades que entrañaba la adaptación de los delirios de Alan Moore al castellano. Parece ser que la edición inglesa presentaba un rotulado muy pequeño que los editores españoles no querían mantener, con lo que nuestro buen escritor se las vio y deseó para mantener la mayor exactitud posible. Si tenemos en cuenta que el castellano es un idioma que suele usar más palabras que el inglés para expresar la mayoría de los contenidos, nos podemos hacer una idea de lo que se perdió en el travase.

También hay despistes graciosos, aunque lamentables por la confusión que pueden llegar a crear. Porque espero que sea un despiste lo que traductor o rotulista tuvieron cuando en el *Blackhawk* de Chaykin convirtieron la O.S.S., una organización antifascista, en las S.S., de infausto recuerdo para todos. El lector no pudo menos que quedar perplejo cuando opositores del nazismo resultaron ser miembros... ¡de la S.S.!

Claro que una de las mayores demostraciones de incompetencia y de lo que no se debe hacer al traducir se encuentra en la edición española del volumen de relatos cortos *Abominable* de Hermann. Es triste que esta *abominación* tenga que venir de uno de los «apóstoles» de la dignificación del cómic en España (Sr. Toutain).

La edición usada no es la original francesa, sino una americana, pésimamente traducida además. Toda la obra está llena de ejemplos de cambios de tiempos verbales, omisión de datos (sin venir a cuento, además, porque en muchos casos el espacio era suficiente), expresiones gramaticales diferentes, cambios de registro (p. ej., aparecen tacos en castellano que no aparecen en el original), etc. El despropósito llega a límites inconcebibles cuando nuestro «traductor» (por llamarle algo) se inventa personajes.

Así, el inspector que investiga el asesinato ocurrido en la primera historia se queja de la ausencia de pistas y, repentinamente introduce un nuevo personaje con la frase «Y aquí está Zilch». ¿Quién es Zilch? ¿En qué ignoto lugar de la viñeta, la página o el libro se esconde? Un vistazo al original nos descubre que la frase equivalente es «*Quant aux nouveaux indices: zéro*». La traducción es evidente. Los «responsables» (también por llamarles algo) de la edición castellana se encontraron en la traducción inglesa con la palabra *zilch* y, como no debía aparecer en sus diccionarios (o no se molestaron en buscar) supusieron que era un personaje. *Zilch* es una expresión del argot del inglés norteamericano que significa *nada*.

El delito de adulteración al que se refería Julio César Santoyo encuentra aquí ejemplificación sobrada. ¿Cuántos lectores españoles acusarían a Hermann de inconsistencia en su historia al presentar un supuesto personaje, Zilch, sin una función concreta? ¿O cuántos, sencillamente, no entenderían nada? Y el pobre Hermann sin tener nada que ver en ello. Creo que sobran comentarios.

Conclusión

El problema de la traducción, en cómic y casi todo, es a *quién* se le encarga el trabajo, los medios de que dispone y el tiempo que va a tener para hacerla. Si en las obras literarias importantes no suele repararse en nada, ¿por qué en la historieta, a la que se quiere tratar como un medio de comunicación paralelo, hay tantas cortapisas?

Si buenas obras tienen buenos traductores, irreprochable edición, explicaciones, acotaciones y demás, considero que ya es hora de que a los lectores de cómic nos respeten algo y podamos disfrutar de las historietas en igualdad de condiciones. Porque si no, los que tengan la suerte de saber idiomas acabarán comprando los originales y el mercado en España se irá al garete. Y sería una auténtica pena. Que vaya esto como advertencia a los editores. Algunos empezamos a hartarnos.

Jordi Juanmartí

* Me gustaría aquí romper una lanza en favor de los creadores de *Johnny Roqueta*, Vaquer, Bigart, López y Tharrats, auténticos maestros en la onomatopeya castiza de aquí, cuyos *soba*, *masca*, *mezcla*, etc. son la mejor banda sonora de un cómic en castellano posible, demostrando que no hace falta importar sonidos de otros países si se le echa buen humor e imaginación a la cosa.

La ciudad del mañana

Para quienes hemos seguido la trayectoria del dúo Schuiten - Peeters es indudable que su último álbum presenta diferencias apreciables respecto a los anteriores, pero también que es la culminación de un proceso que ya estaba patente en aquéllos. Las primeras obras de Schuiten - Peeters eran, sobre todo, obras de diseño, el protagonismo correspondía al escenario —las ciudades, los edificios—, donde se desarrollaban, la importancia de los personajes humanos y de la misma historia eran muy secundarias.

La arquitectura como protagonista

esto era así en su primer álbum, «Las murallas de Samaris», protagonizado de forma absoluta por dos maravillosas ciudades, la peripecia personal de su protagonista no dejaba de ser una anécdota bastante banal y confusa En la siguiente obra, «La fiebre de Urbicanda», las vivencias del arquitecto Rubick, obsesionado con la construcción de un puente que devuelva la «simetría» a la ciudad de Urbicanda, tienen ya cierta entidad, cierto gancho aunque el protagonismo principal corresponda a la ciudad en sí y a las transformaciones que en ella —una ciudad perfectamente ordenada y diseñada— ocasiona el crecimiento incontrolado de una extraña entidad metálica que echa por tierra todas sus estudiadas estructuras

Ésta es para muchos la más bella de sus obras, realizada en blanco y negro con una técnica que recuerda las viejas ilustraciones de Dore y proporciona una original visión «decimonónica - futurista» de la ciudad de Urbicanda, es decir, algo así como una ciudad futurista imaginada por un visionario del XIX Como contrapartida la obra peca de cierta frialdad, Urbicanda más que una ciudad parece un conjunto perfectamente ordeando de bellísimos mausoleos entre los que deambulan sus moradores

«La Torre», su siguiente obra, nos sitúa de nuevo en un obra arquitectónica, una torre enorme que es un mundo en sí, nadie sabe quién la ha construido ni con qué finalidad, tampoco que hay fuera de ella .. si es que hay algo. Alrededor de este hecho ocurre lo de siempre, unos lo aceptan sin más y otros elucubran teorías al respecto. Entre los inquietos está Giovanni, un individuo gordo y vulgarote encargado del «mantenimiento» de un olvidado rincón de la torre, no es hombre de grandes preocupaciones intelectuales pero como «áquello» se le cae en pedazos y nadie le hace el menor caso, un buen día decide ponerse en camino a ver si encuentra a la «dirección» y quejarse en persona Su periplo vital, su búsqueda, es el objeto de la presente historia y la torre, a pesar de su omnipresencia, cede su protagonismo ante las peripecias del gordo Giovanni

Al final... Brusel..

llegamos así tras «El archivista», álbum de ilustraciones, y quizás alguna historia corta— a «Brusel», su última obra, realizada a tòdo color y con notorias diferencias respecto a las anteriores

«Brusel» es un trasunto de Bruselas -al álbum narra los desmanes urbanísticos a que fue sometida la ciudad en los últimos cien años— y, aunque «embellecida» con toda una serie de elementos poéticos e intemporales, resulta perfectamente reconocible como una capital de «medio pelo» de finales del XIX

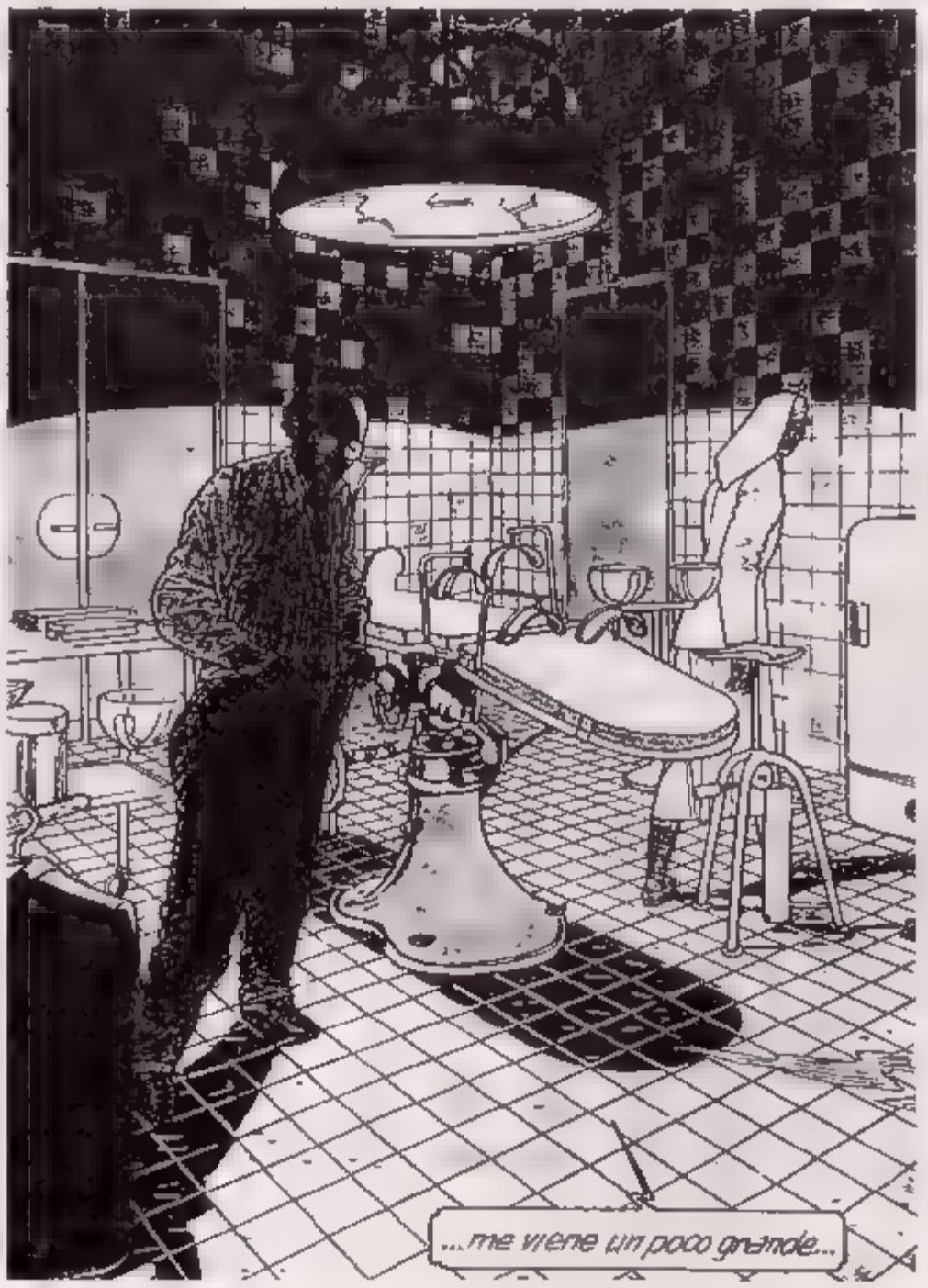
A pesar de que el tema es eminentemente «arquitectónico», el protagonismo recae de forma indudable sobre los personajes humanos, especialmente el señor Abel Constant, un pobre infeliz enamorado del «progreso» y convencido de que el futuro está en el plástico, más concretamente en las plantas de plástico....puesto que él tiene una floristería Las desgracias de Abel, hombre de achacosa salud, son el hilo conductor de la historia, a su alrededor pulula un conjunto de chalados empeñados en derruir la pobre Brusel para construir en su lugar una especie de enorme —y bellísima— Gothan City

Otro elemento —inexistente en los dos primeros álbumes y apenas esbozado en «La Torre»— es el humor, un humor bastante sangriento que se ceba en los achaques de nuestro infeliz florista y en las ansias de progreso de sus nuevos amigos

Entre éstos está el señor De Vrouw, aquitecto y constructor al que se debe la enloquecida y ciclópea transformación de Brusel, también la pareja formada por Axel Wappendorf y el profesor Dersenval —eminente inventor del «dersenvalizador», ¡ahí es na!— empeñados en revolucionar la ciencia médica y la técnica hospitalaria, amén de fervientes enamorados de las flores de plástico. Además hay que contar con Tina, feminista, librepensadora, ecologista anticipada, pionera de la liberación sexual y enemiga irreductible y tenaz del señor DeVrouw y sus ciclópeos planes. Todos están como cabras y todos parecen empeñados en complicarle la vida al pobre Abel que bastante tiene con su «tos pertinaz»

. pero con coña marinera

la coña se hace especialmente virulenta al llegar al tema médico, hasta el punto de que aquí parece entreverse alguna neura —o tragedia, en estos temas nunca se sabe— personal de los autores. Abel es sometido a todo tipo de terapias «antitusígenas» por enloquecidos doctores que sólo tienen en común su ignorancia y su temeridad Tan siniestro es el hospital «de caridad» del principio, donde meten a los enfermos en las camas de 4 en 4, como el modernísimo e higienísimo sanatorio construido por los inventores del «dersenvalizador» que es, literalmente, una casa de locos y un monumento a la inutilidad (también tiene su sección de incurables —e insolventes— a la



que parece no haber llegado ni el progreso ni la asepsia)

Sin embargo los personajes, aunque objeto de una burla despiadada, no son vistos en modo alguno como malvados. La enloquecida destrucción de Brusel es obra de un visionario y un artista —la nueva ciudad es bellísima, aunque parezca de pan mazcado— no de un especulador, aunque las malas lenguas digan lo contrario Lo mismo podría decirse de la pareja de científicos y sus disparatados aparatos médicos, su fe en ellos es tan grande que el profesor Ernest es el primero en someterse a sus tratamientos con resultados un tanto.. problemáticos. Por otra parte si Tina nos cae tan simpática es porque le proporciona a nuestro «héroe» sus escasos momentos de felicidad y placer, no por su activismo anticonstruccionista, faceta ésta en la que está tan decididamente mochales como sus oponentes

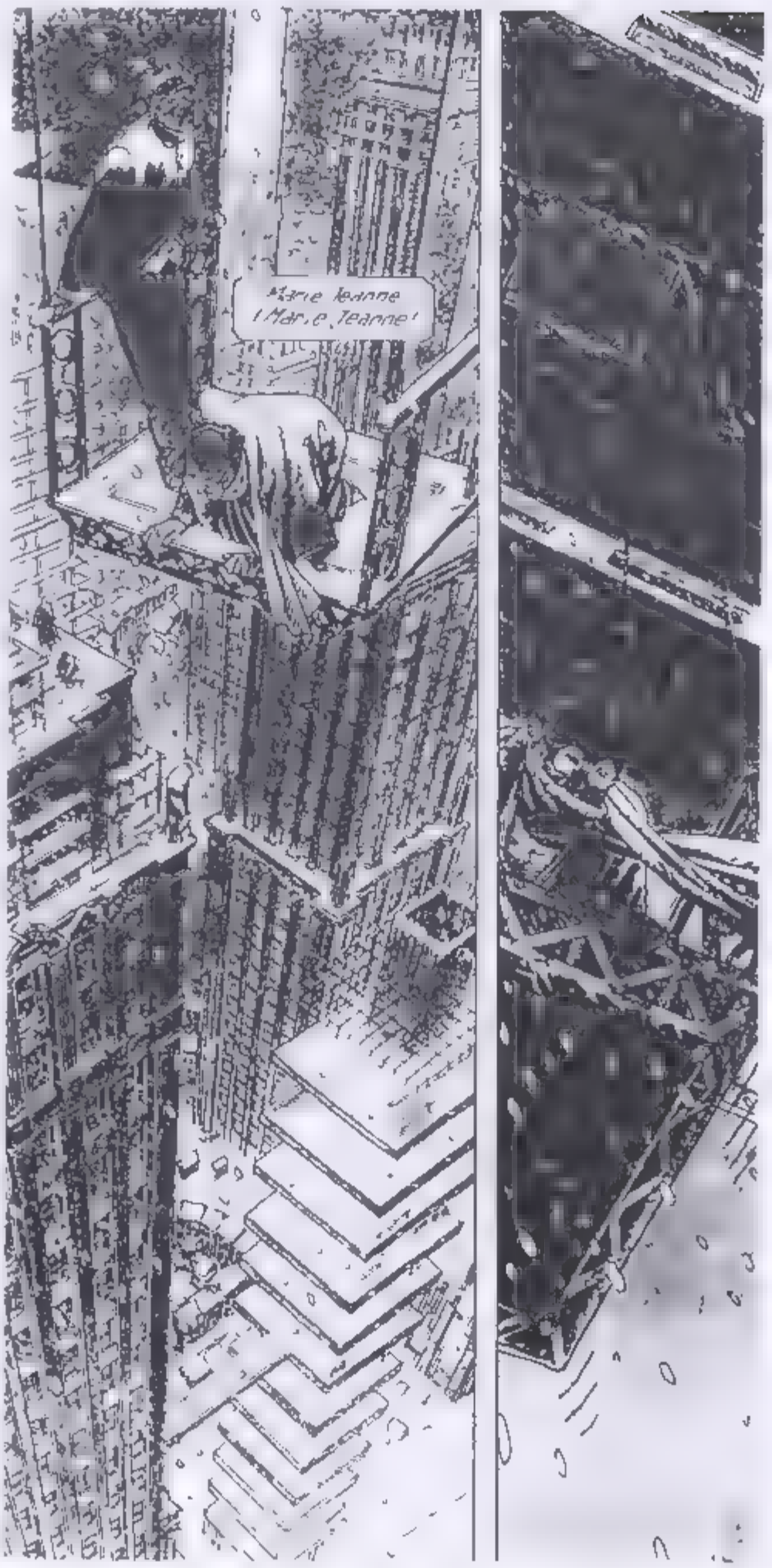
Al álbum tiene un final apocalíptico pero esperanzador; la Brusel del futuro se hunde víctima de las inundaciones —y su consejo municipal de la corrupción— pero el grupo protagonista se salva utilizando como bote salvavidas los restos de un dirigible. Las últimas páginas constituyen un canto a la naturaleza, con la improvisada embarcación flotando plácidamente sonre las aguas, mientras Abel descubre alborozado que hace ya horas que no tose y reconoce —él, el amante del plástico— que todos han estado enfermos... de progreso

Por cierto que todo esto da pie a una reflexión marginal, hoy día el lector «progre» se identifica con Tina y el mensaje ecologista del final, sin embargo en el contexto del álbum es ella la que defiende unos postulados tradicionales —la conservación de la vieja ciudad, presumiblemente llena de ratas y problemas urbanísticos— mientras que DeVrouw, Wappendorf, etc son los avanzados, los progresistas, los que quieren un mundo nuevo con ciudades diáfanas y hermosas y hospitales que no sean meros depósitos de moribundos Por encima de las convicciones personales de los autores —que desconozco— es una constatación más de lo relativo que es todo en este puñetero mundo

Una obra más covencional... pero...

También en el asperto gráfico Brusel presenta ciertas diferencias con la obra anterior del dúo, es un álbum de innegable belleza visual pero más convencional que «la fiebre de Urbicanda» o «La Torre»

El elemento decisivo es el color, el presente álbum está realizado a todo color, mientras que la principal originalidad de los otros era precisamente el tratamiento del blanco y negro que permitía unos resultados que recordaban los antiguos grabados o las ilustraciones de fines de siglo. Esto se pierde aquí, a pesar de los decimonónicos gabanes de los protagonistas, y el resultado es un tebeo mucho más homologable con el producto franco - belga de «calidad». No significa que Brusel sea un álbum de inferior calidad, pero sí que resulta menos original.



La misma Brusel remite a modelos conocidos en mucha mayor medida que las otras ciudades creadas por Schuiten. Por supuesto que en este mundo todo, por imaginativo que sea, tiene unas bases reales y rastreables —por ejemplo Samaris, quizás la más bella de las ciudades creadas por el autor, es algo así como la Torre Eiffel diseñada por Afonso Mucha— pero aquí son especialmente explícitas. Brusel no deja de ser una capital europea de finales del XIX de segunda categoría, por mucho que los autores la adornen con elementos que, evidentemente, no existían en ese momento, así los raros modelos de coches —más bien motos con sidecar— que recorren sus calles o el enorme «cerebro electrónico» que constituye la última adquisición de la burocracia municipal. En cuanto a la nueva Brusel, remite a la idea que se tenía por aquel entonces de la ciudad del futuro, una especie de impoluta New York con altísimos rascacielos decorados con elementos neogóticos y profusión de puentes aéreos que contactan unos edificios con otros, tampoco hay, casi no hay que decirlo, barrios bajos ni chavolas.

Brusel es, en conclusión, una obra más covencional que aquellas a las que Schuiten - Peeters nos tienen acostumbrados, pero también más cálida y humana, el tiempo nos dirá en que acaba esta evolución

Ramón Fermín Pérez

Michael Douglas:
«Mi país no es más violento que Europa»

Michael Douglas es uno de los actores más cotizados del momento. Cuando comenzó su carrera como productor con «Alguien voló sobre el nido del cuco», lo hizo porque nadie apostaba por él como actor. El nombre de su padre, Kirk Douglas, pesaba como un plomo sobre sus espaldas y su tiempo le costó conseguir hacerse famoso. Ahora, entre los jóvenes, es mucho más conocido que su progenitor. Su carrera interpretativa destaca por películas polémicas: «Atracción fatal», «Black rain», «Wall street» (con la que obtuvo el óscar a la mejor interpretación), «Instinto básico» y ahora «Un día de furia». Sobre esta última tuvimos ocasión de charlar con él en el Festival de Cannes en el que se presentó a competición.

—¿Cómo llegó a sus manos el guión de «Un día de furia»?

Fue el director el que me lo ofreció. Joel Schumacher y yo somos amigos desde los tiempos en los que yo hacía «Las calles de San Francisco». Solíamos comer en el mismo restaurante, yo me buscaba la vida como actor y él era decorador Los dos estábamos siempre solos hasta que un día, por una compañera, empezamos a hablarnos y ahí comenzó nuestra gran amistad. Él había leído el guión y lo creyó bueno para mi, cuando me lo ofreció me pareció de lo más interesante, justo lo que yo buscaba

—¿Qué fue lo que más le atrajo de la historia?

No fue sólo mi papel. Cuando yo elijo hacer una película no es por el papel que yo vaya a tener en ella sino por el conjunto de la historia. Puede que sea deformación profesional, por mi trabajo como productor, pero me gusta que toda la historia sea jugosa y no sólo mi personaje. Ésta era increíble, muy actual y con un tema que cada vez está más a la orden del día Parece que en mi país, y supongo que en los demás pasará igual, la clase media está desapareciendo, es a la que se tiene menos en cuenta. Sólo hay una clase alta cada vez más rica y una baja cada vez más pobre.

—¿Cómo definiría su personaje?

Es un hombre de clase media que ha luchado por su país durante toda su vida De pronto, se encuentra sin trabajo, sin familia y envuelto en una sociedad agresiva que no hace más que fastidiarle Se vuelve tan demente como su sociedad y empieza a arremeter contra todo lo que le rodea.

—¿No podría haber sido perjudicial para Vd. el haber escogido un papel negativo?

Podría haberlo sido... Es bastante peligroso hacer papeles en los que no eres el bueno, el adorable Sobre todo cuando se tiene un nombre como el mío, un nombre que suena bastante. Hay que dejar claro que mi personaje es malo, y muy malo. El bueno en este caso es Robert Duvall Pero en esta ocasión debía arriesgarme, el papel era interesante y no veía motivos para no hacerlo

—¿Qué diferencias más destacables encuentras entre esta película e «Instinto básico»?

En «Instinto básico» mi personaje era totalmente pasivo. Sharon Stone era la que movía toda la acción y yo reaccionaba ante ella Ahora, sin embargo, soy yo el que hago reaccionar a los demás. Sentía la necesidad de hacer un papel de este tipo, en el que la acción surgiese por mi actuación

—¿No le costó trabajo aceptar los desnudos en «Instinto básico»?

No, yo tenía muchas ganas de trabajar con Paul Verhoeven del que soy un gran admirador. En principio, me decidí por eso a hacer la película. Además, tenía ganas de hacer una película sexy. Como actor hay que hacer de todo y era el único papel que me quedaba por tocar. Y, por último, a partir de que elijo hacer un trabajo me doy por completo, hago lo que sea porque salga bien. Si eso incluye desnudarse, no seré yo el que se niegue

—Ud. siempre está envuelto en películas polémicas

Sí, parece que la polémica me sigue a todas partes. Y el caso es que no entiendo muy bien por qué. Yo creo en los derechos de la gente, tanto de los gays como de los parados como de quien sea. Es más, creo que, por ejemplo, en «Un día de furia», lo que hacemos es explicar la situación de un determinado colectivo hoy en día Lo planteamos desde un personaje loco, pero es que hoy la gente se ve obligada a estar loca, te machacan por todas partes.

—¿No teme encasillarse en papeles de policía?

No, en absoluto. Después de todo, sólo lo he hecho dos veces, tampoco son demasiadas. Es cierto que comencé en esto en «Las calles de San Francisco» y allí hacía también ese tipo de papel, pero hay que tener en cuenta que no era una película sino una serie de TV En cine sólo he sido policía en «Black rain» y en «Instinto básico»

—¿Ha tenido que cortar mucho en las películas en las que ha intervenido como productor?

No, yo como productor nunca ha querido cortar nada. Si alguna vez se ha hecho ha sido meramente por cuestiones comerciales Hay que tener en cuenta que en EE UU, muchos cines están en centros comerciales, donde van muchísimos niños, por lo que tienen un pacto en el que no dejan que se pongan películas de adultos. Por ejemplo, pasó eso con «Instinto básico», donde yo no intervine como productor puesto que Verhoeven me quería como protagonista. Al final se cortaron 47 segundos para poder estrenarla en 1.500 cines en vez de en 400. En cada país existe un standar diferente de clasificación, en Europa también

—¿Cree que hoy en día existe una ola conservadora?

Por supuesto. Yo la llamo la «no

generación»: no fumar, no comer determinada comida, no sexo... es un gran problema. Es realmente una enfermedad. Actualmente estamos muy frustrados tanto en EE. UU. como en Europa donde también hay represión y frustración La gente no sabe qué camino tomar

—¿Es cierto que lo más difícil de su carrera ha sido hacer comedias?

En cierta forma sí. «La joya del Nilo» y «Tras el corazón verde» son dos películas de las que estoy muy orgulloso pero que fueron muy complicadas. Yo no sólo era actor en ellas sino productor y eso es algo muy difícil. En la primera no disfruté nada como actor, la rodamos en Méjico durante un huracán y yo tenía demasiadas responsabilidades como productor. Fue un rodaje muy difícil. La segunda no fue menos, se rodó en Marruecos en verano y hacía muchísimo calor Realmente hay algo mágico en el cine, las ves y todo parece divertido y fácil cuando son las dos películas más difíciles que he hecho. A partir de ellas me di cuenta de que no volvería a ser productor y actor en una misma película nunca más.

—¿Cree que «Black rain» es el antecesor de «Un día de furia»?

En cierta manera sí. Estoy orgulloso de aquella película porque creo que es una exploración prematura de la frustración económica de mi país. La frustración del policía que trabaja mucho y no es recompensado económicamente. Además explora muchas más cosas como es la hostilidad de la que nadie habla pero que existe entre Japón y EE. UU

—¿Quisieron entonces hacer una denuncia social con «Un día de furia»?

No, en absoluto. Nuestro objetivo principal no era ése sino contar una historia interesante Lo que ocurre, es que al ser actual y cotidiana, llevaba un cierto mensaje implicado. Pero por si sola, sin que lo pretendiésemos de antemano. Yo leo dos periódicos o más diarios y éste es el tema que más se repite, gente desesperada que arremete contra todo lo que tiene alrededor, incluidos familiares y amigos

—¿Qué opina cuando se dice que su país es el más violento del mundo?

No estoy de acuerdo. Reconozco que en mi país hay mucha violencia, y lo más peligroso es que allí todo el mundo puede comprar armas Pero el que critique públicamente, o con una película, ciertos aspectos de mi país no significa que no me guste o que no esté a gusto allí. Después de todo, tenemos una democracia en la que se puede denunciar. Me gusta la oportunidad de hacer películas críticas, de debatir sobre ellas. Además, ahora está ocurriendo en Europa lo que en EE. UU. ya tenemos superado, las luchas raciales que hay ahora en Sarajevo, en Alemania, etc ya las tuvimos nosotros hace 20 años

—¿Cómo recuerda el día que recibió el Oscar?

Para mí recibir el Oscar por «Wall street» fue lo más maravilloso del mundo. Soy la segunda generación de actores y me sentía un poco frustrado porque nadie parecía reconocerme como tal. Por mí y por mi padre me alegré. El Oscar como productor de «Alguien voló sobre el nido del cuco» no fue tan importante Me gustó, pero yo no me veía realmente como productor, fue un camino para llegar a desarrollar la faceta que me interesa, la interpretación.

—¿Tiene Vd. más fans que su padre?

No lo sé, creo que los tengo diferentes Después de todo mi padre es un mito del cine, algo que yo no soy. Además, los fans de hoy en día no son como los de antes Al menos los que yo tengo o creo tener. Nunca me han agobiado los fotógrafos ni tampoco los recolectores de autógrafos Creo que mis seguidores se interesan por mis películas y nada más Yo espero ser recordado como un actor que hacía buenas películas, no por otra cosa

—¿Qué espera de Cannes?

Nada, me gusta estar aquí por la oportunidad que tengo de conocer gente, de ver antiguos amigos y de conversar de temas de actualidad y de lo que trata mi película. Si ganamos algo bien, si no, no importa Habrá sido una experiencia

—¿Es cierto que piensa dirigir?

De momento, quiero disfrutar de mis oportunidades como actor Hay que tener en cuenta que yo no alcancé el éxito como tal hasta los cuarenta. Pero, cuando tenga cincuenta, probablemente seguiré los pasos de Robert Redford y Paul Newman. Dirigir supone mucho tiempo, es muy duro y conlleva muchos compromisos De momento no tengo ningún proyecto concreto, dejaré pasar algo de tiempo

Sofía Carlota Rodríguez

CREO QUE AQUÍ ENCONTRAREMOS LAS RESPUESTAS A NUESTRAS PREGUNTAS...

MONTMARTRE

YOU MUST REMEMBER THIS... A KISS IS...

MONTMARTRE

AS TIMES GO BY

¡TROC!

¿QUÉ ES? ¿QUÉ ES? ¡ÁBRELO! ...

PARECE UNA CAJA ..

¡VAMOS, FRANK! ¡ÁBRELO!

AÑO

¡OH, MIERDA! ...

¿QUÉ ES, FRANK? ¿QUÉ ES? ...

ES... UN... UN... DIAMANTE ENORME ...

¡PUES CLARO, IDIOTA! ¡YA ESTUVO BIEN! ¡AHORA, DÁMELO! ¡VAMOS!

¡RITA! ¡TEN CUIDADO CON ESA PISTOLA!

¡QUE ME LO DESLÍY RÁPIDO!

BANG!

CREO QUE LE HE SACADO DE UN APURO, SR. GUY...

¡DE SAMUEL ANTICUARIO! ...

EFECTIVAMENTE, SEÑOR GUY.

EL "PRÍNCIPE" PENSÓ QUE PODRÍA USTED NECESITAR AYUDA...

¿EL "PRÍNCIPE"? ¿DÓNDE ESTÁ?...

¡OH, MUY CERCA! ESTAMOS ESPERANDO A LOS AMIGOS DE ESTA MUCHACHA...

¿LOS AMIGOS?...

¡IMBÉCIL! ¡DEJA DE FINGIR! ¡TODOS VAMOS DETRÁS DE LO MISMO: EL DIAMANTE! ¡SUBNORMAL!...

¡CÁLLATE, ZORRA! ¡O EL PRÓXIMO DISPARO SE ALOJARÁ EN TU CABEZA...!

¡ESTÁ BIEN! ¡DÉJELA! ¡YA TIENE BASTANTE! ...

PERO ELLA TIENE RAZÓN DEJEMOS ESTA COMEDIA..DEME EL DIAMANTE ANTES DE QUE LLEGUEN SUS SOCIOS ..Y SU MARIDO..

¡NO!.. ES... ESPERAREMOS AL "PRÍNCIPE"... SÓLO SE, LO ENTREGARÉ A ÉL.. TENGO QUE VERLE Y HABLAR CON ...

MUY BIEN SIENTO PAGAR ASÍ SUS SERVICIOS, PERO SUPONGO QUE EL "PRÍNCIPE" ESTARÁ DE ACUERDO... NO TENGO TIEMPO PARA CHARLAS ...

YAAAAUU

¡KRASH!

UUUNGGFFH...

TRRRR

¡CRUNCH!

¡COÑO, CLARCK! ¡CREÍ QUE NO LLEGABAS NUNCA!

¡VAYA GUARDAESPALDAS QUE ME HE BUSCADO! *

¡CÁLLATE!

TENÍA QUE ASEGURARME DE QUE NO HABÍA NADIE MÁS... COMO LOS AMIGOS DE ESA CHICA

¡OOOPS!

YA ESTÁN AQUÍ

TE SIGUEN DESDE MADRID... LOS VI EN EL TREN... PARECEN CONFIADOS...

SEGURAMENTE PIENSAN QUE ELLA CONTROLA LA SITUACIÓN

■ CLARCK APARECÍA EN "LA MALETA" (WENDIGOS nº 47 y 48)

¡HALA! ¡VÁMONOS DE AQUÍ! ¡RÁPIDITO!

¿Y EL ANTICUARIO?

¡SE QUEDA! ¡AUPA!

OYE, CLARCK, ¿TÚ SABÍAS QUE ESTE ERA SOCIO DEL "PRÍNCIPE?

¡AY! CUIDADO BESTIA

LUEGO ME LO CUENTAS, SI SALIMOS DE ESTA ¿VALE?

Y EL "PRÍNCIPE" ¿DÓNDE ESTARÁ?

¡Y YO QUÉ COÑO SÉ! ¡VÁMONOS! ¡TENGO UN COCHE AHÍ ATRÁS Y NO ME APETECE QUE LO DESCUBRAN

VALE, VALE

Y DILE A TU CHICA QUE SE ESTÉ CALLADITA

FIRMGII.

VÍA LIBRE. AHORA, UNA CARRERITA

¡VAYA, FRANK! TE HAS LIBRADO DEL INÚTIL DE RAMÓN... ¡QUÉ LÁSTIMA! BUENO...

AHORA... ENSÉÑAME LO QUE HAS CONSEGUIDO

¡RÍTA!

¡VAMOS, FRANCK, VAMOS! ¡ENSÉÑAMELO!

LAS RATAS YA ESTÁN EN LA MADRIGUERA ¡AHORA!

¡BRAAASSHKKGG!

ESO ES

CLICK

ESTO ES TODO, AMIGOS

¿QUÉ HA SIDO ESO?
¡HAN VOLADO LA CASA! ¡VÁMONOS DE AQUÍ!
¡ANDRÉS!
¡ANDREEEEES!
¡FRANCK, DILE QUE SE CALLE!
BROOO
¡TÚ! ¡EXPLÍCAME TODO ESTO!
¡DÉJAME EN PAZ! ¡PREGÚNTASELO AL "PRÍNCIPE"! ¡TU AMIGO!
¿"EL PRÍNCIPE"? ¿QUÉ TIENE ÉL QUE VER CON TODO ESTO?
¡IDIOTA!
¡ACABA DE MATAR A MI MARIDO Y A SUS HOMBRES! ¡Y AHORA VENDRÁ A POR EL DIAMANTE
¡ES ÉL QUIEN HA VOLADO LA CASA! ¡AHORA IRÁ A POR NOSOTROS Y NOS MATARÁ
BUENO, BUENO, CÁLMATE... VAMOS POR PARTES..
¿CÓMO ERA ESO DE TU MARIDO? ¿ESTABAS CASADA?
¡FRANCK!
¡MIERDA!

¿QUÉ?
¿CÓMO?
¡NOS SIGUEN!
¡ES "EL PRÍNCIPE"! ¡NOS MATARÁ!
¡CÁLLATE!
VVVRRRRRR
¡ESTAMOS MUERTOS!
IIII

FFBBRRROOOOOMMMMMHHH

T-KRASH

SKRRRIIIIIIII

RRROOOO

OORRHHH...

NNNiiiiiiiiEEEKK

NO TENDREMOS LA SUERTE DE QUE ESE CABRÓN PILLE UN ÁRBOL

TÚ PÍSALE

Y TÚ, EXPLÍCAME ESTA HISTORIA DE UNA VEZ

¡OH, DIOS! ¿SEGUIMOS VIVOS?

¡VAMOS!

¡VALE! TODO EMPEZÓ HACE DIEZ AÑOS

LOS SOCIOS DE MI MARIDO ENTRARON EN CONTACTO CON "EL PRÍNCIPE"

.. PARA QUE PASARA EL DIAMANTE

...Y ÉL LOS TRAICIONÓ

HIZO CREER A TODO EL MUNDO QUE HABÍA MUERTO EN EL INCENDIO DE SU LOCAL... AHORA HA...

...VUELTO...

AAAAAIIIIHHH

¡BLAM!

KKIIGS

¡TOMA CABRÓN! Y TÚ... ¡SIGUE CONTANDO!

BLAM

BLAM

¡ESE HIJOPUTA TIENE EL COCHE BLINDADO!

LA HEMOS CAGADO... LA HEMOS CAGADO

¡SIGUE CONTANDO!

SÍ, SÍ... CUANDO PENSÓ QUE TODO EL MUNDO HABÍA OLVIDADO LA HISTORIA...

...VOLVIÓ PARA INTENTAR VENDER EL DIAMANTE ...PERO MI MARIDO TIENE BUENA MEMORIA...

TENÍA...

¡ES VERDAD! ¡ESTE HIJO DE LA GRANDÍSIMA ZORRA...

...LO HA MATADO! ¡CABRÓN!

¡FRANCK! ¡SUJÉTALA!

¡RITA!

SSSHiii

GRA

T-KRASH

¡FRANCK! ¡PASA ATRÁS Y DISPÁRALE MIENTRAS RECUPERO LA CARRETERA

YA ESTOY ATRAASSGHFFH...

¡¡CLINCS!!

¿SOCIO? SI SALIMOS DE ESTA SÓLO QUISIERA QUE ALGUIEN ME EXPLICARA CON CALMA TODA ESTA HISTORIA ...

PORQUE NO ENTIENDO NADA

Y YO ¿QUÉ PINTO EN TODO ESTO?

DIME

OOUFH

SUPIMOS QUE HABÍA CONTACTADO CONTIGO Y PENSAMOS QUE ERAS SU SOCIO

YO TE SEGUÍ POR ESO

¡¡¡ POBRE ANDRÉS...

BUENO... LO CIERTO ES QUE ME PEGABA...

EN REALIDAD... MI MARIDO... (QUE EN PAZ DESCANSE) ERA UN POCO MACARRA...

... A VECES ME PEGABA ...

¿POR QUÉ TE CASASTE CON ÉL, ENTONCES?

BUENO, YA SABES ...

CUANDO UNA ES JOVEN, COMETE MUCHAS TONTERÍAS ...

EN REALIDAD... PENSABA IRME CONTIGO... Y CON EL DIAMANTE ...

TE LO JURO, FRANK

YA... Y YO QUE ME LO CREO

TE LO JURO POR MIS MUERTOS, FRANK ¡TE QUIERO!

¡TE QUIERO! ¡BÉSAME! ¡MI VIDA, MI AMOR!

PERO ...

¡¡¡

¡CUIDADOOO!

CRONK

BRRRKSH!

¡NOS CREMOS!

AAAHH

¡TE QUIEROOOO!

¡SALTAAA!

¡AAAAAH! ¿CLARCK?

¡AAAAH! ¿FRANK?

¿Y RIT...

¡SFLASH!

¡NOS DISPARAN!

¡FRANK! ¡DAME MI DIAMANTE!

CLARCK, NADA HASTA LA OTRA ORILLA Y TRAE AYUDA... ÉL ME SEGUIRÁ A MÍ...

SABE QUE TENGO EL DIAMANTE

¿LA OTRA ORILLA? ¿TE PAREZCO TARZÁN?

SFLASH

Un catedrático del travestismo en el mundo de la imagen

Que Román Gubern es un travesti de la imagen no albergo la menor duda. Pero no, querido lector, no seas mal pensado. No es lo que te estás imaginando. Este burguesito de siempre e izquierdista de café, no es que se pasee disfrazado de «lagarterana» por las ramblas de Barcelona emulando a Paco Clavel. No, no es eso. Este comentario se encamina hacia los «cambios de chaqueta» que a lo largo del tiempo se producen en todas aquellas personas que pretenden estar siempre en la cresta de la ola, que se empeñan en ser «in» —cuando hace ya décadas que están «out»— para lo cual utilizan los vientos reinantes, soplen de donde soplen.

Ayer veía las cosas así el Gubern

El Gubern, ayer, se sumó a la pléyade de voceadores que, pagados por el editor Toutain sostenían una inútil e irracional lucha contra la competencia que significaba la revista «cairo» y el «invento» comercial de esa LINEA que nunca existió: LA LINEA CLARA. Escribiendo alguna que otra diatriba contra el «reaccionario» e «infantiloide» Tintín en la revista editada por Toutain «Comix Internacional», una de las cuales se transcribe a continuación íntegramente, para que no vengan luego con aquello de que no es lo que se dice por sacar los párrafos de su contexto

EL NEOINFANTILISMO
¿Un revival o una regresión?
Comix Internacional - Abril 1984

Un reciente homenaje público organizado en una facultad universitaria barcelonesa, en honor del personaje belga Tintín, y un premio posterior otorgado a los dibujantes de la «Escuela Bruguera», cuya revista más significativa fue la legendaria «Pulgarcito», nos ha sumergido de lleno en el revival del neoinfantilismo de pantalón corto y de tirachinas campestre. No es éste un púlpito desde el que deba denostarse a Tintín y a Milou, que tiene perfecto derecho a la existencia, pero sí un lugar en que debe recordarse que 1929, año de nacimiento de Tintín, fue también el año en que vio la luz el Tarzán de Harold Foster, que abría nuevos rumbos plásticamente maduros a la estética de los comics y que, niños por niños, Jorge y Fernando (Tim and Spud), nacidos el año anterior en los Estados Unidos con parecida vocación aventurera que Tintín eran muy superiores desde el punto de vista gráfico. Existen, sin duda, razones sentimentales y nostálgicas para anorar a Tintín, símbolo de una infancia irremediablemente desaparecida, como existen razones para fetichizar a los personajes de «Pulgarcito» en nuestra memoria antifranquista, pero existen pocos argumentos artísticos para defenderlos seriamente, más allá de las perversiones camp

No es nuestra intención desatar aquí una querella de gustos y de opiniones, que todas son defendibles y todos los comics —infantiles o adultos— tienen su lugar y su tiempo en el discurrir de la historia de la cultura de masas o de la cultura de élites. Lo que nos sorprende algo más es que, tras denodados esfuerzos por reivindicar el estatuto adulto de los comics y por defender una concepción avanzada de sus obras, la irrupción del neoinfantilismo entre nosotros aparece como un revival peligroso, que adquiere los tintes de una regresión, por su voluntad de navegar a contracorriente de aquellas batallas dialécticas que venimos librando desde hace dos décadas y que están lejos de haber sido ganadas en nuestras latitudes

Simone Signoret ha explicado con autoridad, que la nostalgia ya no es lo que era (título de su libro de memorias) y yo, que he vuelto a ojear últimamente con curiosidad las desventuras del Tintín capitalista en la Unión Soviética y en otras latitudes menos comprometidas, no he encontrado demasiados motivos para la nostalgia. Ni el blando grafismo de Hergé, ni la ñoñería de sus historias me han hecho suspirar por el boy-scout que nunca fui, a Dios gracias y menos todavía flecha del Frente de Juventudes. A pesar de ello respeto las

opiniones nostálgicas de otros doctores, que prefieren recrearse en miradas a los arcanos de infancia en vez de apostar por otras batallas más perentorias, en las que se juega el estatuto cultural y futuro del medio entre nosotros. El neoinfantilismo tiene derecho de ciudadanía, faltaría más, pero debe confesarse claramente como lo que es y como lo que no es. Es un paso atrás cultural cuando todos creíamos que estábamos defendiendo otras sintonías y otras gamas creativas, que pasan por Guido Crepax, Hugo Pratt, Richard Corben, Enric Sió o Moebius. Cuando el cómic no ha conseguido todavía derecho de ciudadanía en la alta cultura española, el lanzamiento publicitario de la moda neoinfantil no nos parece inocente y la adivinamos cargada de consecuencias potenciales. Tintín pertenece al pasado, no sólo histórico, sino al pasado cultural del cómic imberbe y de pantalón de golf. Tiene derecho a existir, pero ocupando el lugar que realmente le corresponde en la historia y en la cultura, sin mitificaciones ni fetichismo. Las batallas de reivindicación cultural de los comics deben librarse con otras armas y en otros campos de batalla más adultos

Gubern también participó activamente en la polémica que surgió creo que en ese mismo año, relacionada con este personaje, siendo uno de los firmantes de aquel célebre manifiesto en contra de Tintín

«Comics-Clips (Comix Internacional - Diciembre 1984) Estos fueron los firmantes del manifiesto contra la inoportunidad de la exposición *Tintín a Barcelona* en la Fundación Miró: Jordi Bernet, Jesús Blasco, Javier Coma, Juan Cueto, Fernando Fernández, Roman Gubern, etc. Quede ahí el dato para el futuro»

De lo que acusaba ayer a Tintín

Y como ya estamos en el futuro y aquellas palabras ya son historia, queremos resaltar como en el artículo trascrito se acusa a Tintín de

- Neoinfantilismo
- Reaccionarismo fascistoide
- Nostalgia sin paliativos
- De paso atrás cultural
- De desventuradas, sus aventuras «capitalistas» por la URSS
- De un proyecto del pasado
- De blando
- De boy-scout
- De noño
- De recesionismo cultural
- De caduco
- De peligroso
- De antítesis de «Jorge y Fernando»

Vamos, que Román Gubern poco menos que babeaba en contra de este burgués héroe del cómic belga Lo de burgués no lo escribo por lo más o menos reaccionario que fue su creador Hergé, no van por ahí los tiros, lo hago porque en España este personaje prácticamente sólo fue leído por los alevines de la burguesía, debido a su elevado coste y de que para hacerlo había que estar iniciado en la lengua francesa, por lo cual su difusión se limitó a determinados círculos de niños muy selectos Los otros, teníamos que conformarnos con los tebeos de una peseta o una peseta y cincuenta céntimos Vamos, con los Guerreros del Antifaz, El Puma, Puck el hombre de piedra, Flecha Negra etc. A Tintín, ni le vimos por el forro, de hecho lo conocimos cuando ya éramos bastante adultos

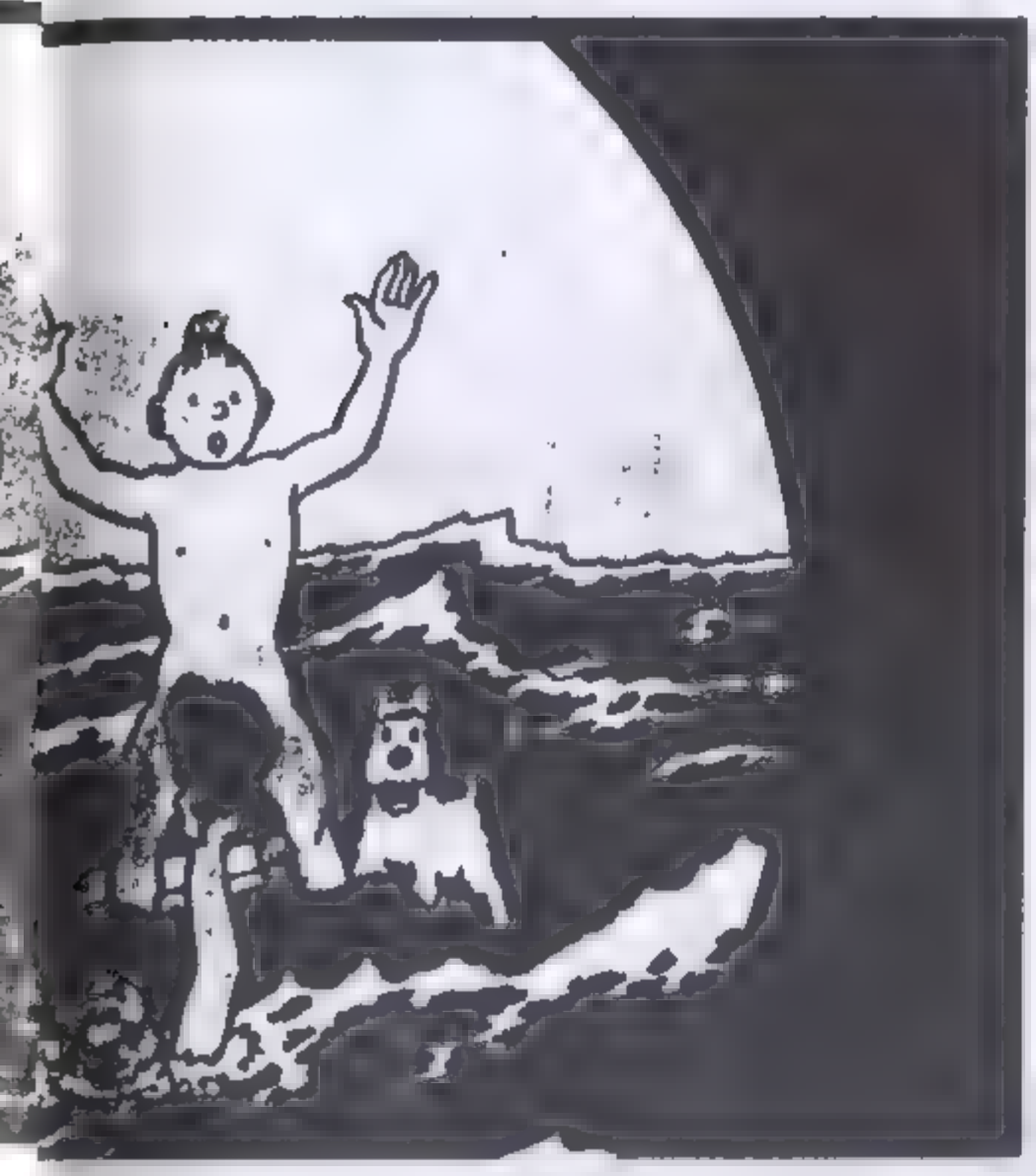
El pretérito inmediato

Pero veamos qué escribía el Sr. Gubern en el periódico El Mundo, el 13 de febrero de 1993, con motivo de la exposición que sobre Tintín se celebró en Madrid por estas fechas Para esta ocasión nada mejor que reproducir tal cual, la página publicada en el citado diario

LOS héroes dibujados tienen la gran ventaja, sobre las estrellas de cine, los deportistas famosos o los cantantes de rock, de que no envejecen nunca, ni que sus vidas se ven perturbadas por enfermedades o por escándalos. Son héroes invulnerables a los azotes de la vida y sujetos sólo a las azotainas que sus dibujantes les quieran calculadamente propinar. Esta reflexión es muy oportuna para celebrar los 64 años de vida del perennemente joven y lozano Tintín, fresco e inmarchitable. De él dijo Hergé, su creador, emulando a Flaubert: «Tintín soy yo». Pero Hergé se fue a la tumba en 1983 y *Tintín* sigue vivo y coleando en sucesivas reimpresiones de sus aventuras.

Tintín nació al mundo el 10 de enero de 1929, en la oleada de héroes adolescentes que nos iba a traer la literatura dibujada y las pantallas de cine de la cultura postvictoriana. El año anterior habían aparecido en los Estados Unidos Jorge y Fernando, encuadrados en la Patrulla del Mar El africana. Supusieron una plasmación de la ética del boy-scoutismo inserta en un marco exótico y aventurero muy lejano, en una época de depresión económica y caracterizada por el sedentarismo colectivo, en la que no se habían inventado los vuelos *charter* ni los viajes cómodamente pagados a plazos. Pero Tintín aventajó largamente a sus colegas americanos en vocación itinerante, pues ningún héroe del cómic, ni infantil ni adulto, viajaría tanto como él Desde el Extremo Oriente al corazón del Africa negra (que entonces era tan belga como su dibujante), pasando por Nueva York y los Andes, no sólo Tintín subiría al Himalaya cuando era todavía una cordillera mítica e inasequible, sino que en 1952 culminó la proeza de viajar a la luna, adelantándose en 17 años a los cosmonautas de la NASA. Para la cultura deprimida y sedentaria de entreguerras Tintín supuso un enérgico estímulo fantaseador, sin necesidad del patrocinio de ninguna agencia de viajes.

Pero, ¿de dónde procedía Tintín? Como otros colegas suyos de la literatura dibujada, Tintín no tiene padres conocidos, ni fami-



El mítico personaje creado por Hergé, sigue siendo actualidad; ahora, gracias a una completa exposición que se está celebrando en Madrid.

Tintín, contemporáneo

● Román Gubern ●

tares identificados. Esto es un poco chocante en un personaje de su edad, pero satisface a las mil maravillas el ideal de independencia y libertad que tan acuciante se presenta a su edad. En realidad, su único personaje que desempeña un rol familiar es un fox-terrier blanco, Milou mascota de la serie. Pero esta indefinición genealógica del personaje, que parece no provenir de ninguna parte como un capitán Nemo cualquiera, está adecuadamente compensada por su sólida individualidad y personalización, con una imagen muy característica, en la que destacan su permanente tupé, su cara redonda, sus pantalones de golf y su paso decidido. Por otra parte, el enigmático y obstinado Tintín no fuma, ni bebe, ni nunca se le ha visto flirtear con alguna muchacha (y menos todavía con muchachos). De manera que los psicoanalistas lo tienen duro para efectuar un retrato del alma de Tintín, sin complejo de Edipo ni homosexualidad latente, como la que se ha atribuido a Batman y a su ayudante Robin. Tampoco Tintín tiene problemas económicos y su actividad de reponer nunca aparece explícitamente remunerada.

Precisamente este desarraigado aventurero, basado en la movilidad perpetua contribuye poderosamente a estructurar el atractivo carismático de Tintín. Cumple de hecho, el mito del héroe sin orígenes, como Moisés abandonado en las aguas, o Marcelino abandonado a la puerta de un convento. No hay nada más que indagar en su persona y por eso todo el mundo puede proyectarse en su imagen, aceptable, disponible y polifutilizable para quien quiera hacerla suya.

Se ha dicho muchas veces que la saga de Tintín ha compuesto una verdadera «comedia humana». En efecto, el fresco social y antropológico que nos ofrecen sus viñetas es de una amplitud sorprendente. En él encontramos al barbudo y fogoso capitán Haddock, a los policías semejantes Dupont y Dupond, al sordo y distraído profesor Tornasol, a la volcánica diva Bianca Castafiore, el «ruiseñor milanés» inventado por un dibujante que detestaba la ópera, el criado Ernest, servicial y discreto, quien sirve en el castillo de Moulinsart comprado por el capitán Haddock. Está por escribir una tipología analítica y una sociología del universo humano de Tintín. Es urgente hacerlo para deshacer muchos equívocos. Durante muchos años le reprochó a Hergé el haber hecho debutar a Tintín con una incursión hostil a la Unión Soviética. El paso del tiempo situaría este polémico asunto bajo una luz nueva y hoy podemos darnos cuenta de que con este episodio Tintín desveló antes que Kruschev en 1956 y luego Gorbachov, la perversidad intrínseca del estalinismo.

Ahora que acaba de cumplir 64 años, Tintín suscita en el público adulto el cosquilleo de la nostalgia y la evocación de la inocencia perdida, mientras que para sus hijos pequeños es el amigo cómplice de sueños imposibles. Por eso Tintín se ha erigido en un héroe interclasista, intergrupal y para edades diversificadas, como muy pocos héroes de ficción lo han conseguido. Las estadísticas nos indican que Mickey Mouse es todavía más conocido y más popular, pero Mickey Mouse es un ratón, y no un ser humano, y es sedentario enraizado en una cultura endogámica que ha conseguido exportarse por la gigantesca capacidad económica e industrial de la factoría Disney (aunque el Eurodisney francés parece que no consigue afianzarse). En comparación con aquella gigantesca factoría, Hergé tenía en su estudio a tan sólo diez colaboradores, que colaboraban en su producción gráfica, como sucedía antaño en los talleres de los grandes pintores del Renacimiento, pero Hergé nunca permitió que el personaje central fuese dibujado por alguno de sus colaboradores y se lo reservó para él, como su hijo predilecto.

La especificidad de Tintín fue tan grande, que cuando desde 1962 el cine francés comenzó a llevar sus aventuras a la pantalla, encarnado por el actor Jean Pierre Talbot, el público infantil no acabó de aceptar su nueva imagen, dado el abismo que existe entre dibujo e imagen fotográfica. Y tampoco aceptó su voz, que cada lector imaginaba de un modo distinto. De manera que a diferencia de lo ocurrido con Supermán o con Batman, productos de un grafismo más naturalista, los films de Tintín demostraron que su universo imaginario era el propio del dibujo. Y todavía habría que añadir que su grafismo era aún más opuesto a la estética del cine por pertenecer al estilo llamado de «línea clara», cuya transparencia rehusaba el claroscuro y el modelado gráficos de la escuela norteamericana.

Para los españoles, que vivimos tantos años bajo la dictadura de Franco, el vuelo imaginario de Tintín ofrecía un valor añadido, el valor de un mundo sin fronteras y de aventuras libérrimas e ilimitadas. Es decir, el reverso de la opresión triste y sin horizontes de nuestras vidas. Significativamente para nosotros, aunque no para los belgas, Tintín clausuró sus aventuras en 1976, muy poco después de la muerte de Franco. Sin que él lo supiese nos había ayudado a sobrellevar los pesados fardos psicológicos de la dictadura.

El envilecimiento de ayer, se trueca en ennoblecimiento hoy

A la vista del artículo de marras, veamos de qué acusa, en el pretérito inmediato, Gubern al mismo burgués personaje y sus aventuras

- De leyenda viva
- De personaje actual
- De celebración cutural
- De lozano, fresco e inmarchitable
- De antítesis de «Jorge y Fernando», con la diferencia de que ahora son «Jorge y Fernando», los boy-scout
- De carismático
- De «comedia humana»
- De que fue un adelantado al descubrirnos antes que Kruschev y Gorbachov, la perversidad intrínseca del stalinismo
- De ser un héroe interclasista intergrupal y para edades diversificadas
- De renacentista
- De que durante la dictadura de Franco, nos ofrecía un valor añadido
- De que nos ayudó a sobrellevar la dictadura
- De producto de. futuro

Ellos son los principales culpables

Se arremete de continuo contra nuestros políticos —a lo que nada tenemos que objetar siempre que existan fundamentos— pero éstos son sólo el efecto de una causa: la sociedad que los demanda. Y en la perversión de esta demanda, han tenido y tienen mucho que ver nuestros intelectuales, los falsos que son los que más abundan. Ellos con sus opiniones acomodaticias al poder —al económico que es el omnipresente— han creado tal batiburrillo de ideas, que el hombre de la calle —yo, tu y el vecino de al lado— ya no sabemos lo qué es de derechas o de izquierdas, progresismo o reaccionarismo, moral, inmoral o amoral, lo que es bueno para nosotros, o lo que es malo, lo que puede significar una recesión, o un avance y lo que es peor, nos han confundido hasta tal punto, que nos hacen dudar del significado de la palabra *libertad* y más especialmente *democracia*.

Faustino Rodríguez Arbesú

Chris Columbus

Creador literario de «Jocks», «Rebeldes temerarios», «Los Gremlins», «Los Goonies», «El joven Sherlock Holmes» colaboró como guionista con Spielberg en «Indiana Jones y la última cruzada». Columbus también ha dirigido la película titulada «Aventuras en la gran ciudad». Como su serie de «Solo en casa», este film iba también de niños que se quedaban solos en casa en compañía de un atractivo canguro y lo cierto es que acaban todos en la «gran ciudad», perseguidos por una pandilla de gangsters, tan malos como patosos y conociendo el lado «duro» de la urbe. Si se hace referencia a este film es por la curiosa devoción que la niña de la familia sentía por Thor, Dios del Trueno, el personaje de la Marvel; ella leía sus tebeos, castigaba las paredes con sus posters e incluso se adornaba con la parafernalia del héroe: casco alado, capa y martillo. Hasta llegó a conocerlo en persona, encarnada en un mecánico noruego de físico imponente y carácter más bien desagradable, al fin ablandado por la adoración sin límites de su seguidora. En fin... nada extraño, si nos atenemos a las contestaciones que sobre los comics da este autor de cine.

—¿Cómo se decidió a hacer una segunda parte de «Solo en casa»?

Nunca he pretendido hacer una secuela con «Solo en casa II, perdido en Nueva York». Pero lo pasé tan bien haciendo la primera parte que quería volver de nuevo a la historia y a los personajes de aquella. Para mi es importante reunir a la misma gente una y otra vez. Cuando un equipo funciona bien me resulta muy triste renunciar a él. Quería, además, mejorar la anterior, hacer otra mucho más divertida

—¿Le gustan las secuelas?

No particularmente. Pero sabía que si era capaz de aceptar el reto de una segunda parte y mejorarla sería muy bueno para mi. También me atraía mucho la oportunidad de trabajar en la ciudad de Nueva York. Allí he vivido 16 años y esta película podía ser como una declaración de amor a esa gran y maravillosa ciudad. Quise hacer la visión de un niño de otra ciudad, de otro estado, sobre ella. Era muy importante para mi.

—¿Cómo ve el resultado ahora que está terminada y estrenada?

Creo que ha quedado mucho más interesante que la anterior, es más efectiva. Estoy orgulloso de haberla hecho y hablando objetivamente, dentro de lo posible, me parece más divertida y en conjunto mejor

—¿Cree que puede llegar a convertirse en una saga?

Es una posibilidad, pero no me veo haciendo una tercera parte. He hecho la película «Solo en casa» mejor que podía hacer, es imposible que la mejorase de nuevo. No pienso ni intentarlo. Cuando me decidí por la segunda parte fue una decisión más artística que comercial. Me encantaban los personajes, las situaciones y el tono de comedia. Además Macauly está creciendo y no sería lógico seguir con esto y hacer una versión con un niño de 20 años

—¿Hay algo de su propia infancia en el personaje de Kevin?

Sí algunas cosas y algunos momentos. Yo de pequeño era un gran fan de las películas de terror y de monstruos. Normalmente no me daban miedo, pero un día vi una de unos ladrones que entran, en una casa y matan a una familia. Me aterroricé. Siempre estuvo esa película clavada en mi mente y fantaseaba sobre cómo evitar que esos ladrones entrasen en mi casa. Todo esto lo reflejé un poco en la primera parte. Con ella volví a las fantasías de mi infancia desde el primer momento en que leí el guión

—¿Es difícil trabajar con niños?

No realmente. Depende. Son honestos y muy abiertos en sus emociones. Tienen el corazón en sus labios, esto te da una gran facilidad para comprenderles. En ciertos aspectos son pesados, cansan más que los adultos y son más destructivos pero hay que ser paciente con ellos. Con paciencia se pueden obtener resultados maravillosos

—¿Piensa seguir trabajando con niños?

No me importaría. Estoy empezando en mi carrera por lo que lo único que pienso es en seguir trabajando y a ser posible con gente muy diferente. Pretendo mejorar como director y para ello hay que variar lo más posible

—¿Cree que es perjudicial para un niño ser estrella desde tan pequeño?

Depende del niño y de sus padres. En general no lo creo, sobre todo si se le saben inculcar ciertos valores y advertirle de lo que puede ser el futuro. Yo creo honestamente que hay unos cuantos niños prodigio que han crecido bien. Por ejemplo, Ron Howard fue una estrella de TV como niño y ahora es un director muy famoso y una de las personas más encantadoras y dulces del mundo. Es posible llegar a algo bueno siendo estrella de niño. Aunque también hay casos horribles, niños que llegan a suicidarse y cosas así

—¿Qué han significado Spielberg y John Hughes en su carrera?

Mucho. Mi relación con Spielberg comenzó cuando yo estudiaba cine. Era un ídolo para mi, así que la oportunidad de escribir para él fue para mi trabajar con un

hombre al que adoraba. Fue como mi graduación en la Universidad, un gran honor. Mi amistad con John vino más tarde y fue distinta, más de igual a igual. Es un hombre con el que es adorable trabajar, un estupendo productor, que da mucha libertad para que yo dirija a mi modo. En las tres películas que hicimos juntos me sentí muy bien como director.

—¿Prefiere dirigir o escribir?

Dirigir, me gusta trabajar con gente. Para mi es la razón de estar en este negocio. Al principio quería ser dibujante pero poco a poco me di cuenta de que era demasiado duro. No me gustaba trabajar solo durante tiempo y tiempo. Para dibujar, y para escribir también, hay que pasarse mucho tiempo solo en una habitación Eso no es para mi

—¿Le queda algo de su afición al dibujo, a los comics?

Muchísimo. Siempre quise ser dibujante de comics y eso no se olvida. Más tarde cambié a la pintura pero desistí de todo ello para no tener una existencia solitaria. Pero para mi el comic es la base de mi vida. Con él aprendí a entender el cine, especialmente con los comics de la Marvel de los años 60, ya que eran muy cinematográficos, muy cinemáticos en su estilo. Los primeros Spiderman, Los Cuatro Fantásticos, etc. estaban dibujados como «story boards» de películas Con ellos comencé a entender la planificación, el lenguaje del cine Personalmente creo que entiendo la manera de hacer cine más por la visión que me dieron los comics que por el cine en sí Luego estudié cine y ya fui aprendiendo otros elementos más complejos

—¿Cree que el cómic de hoy se encuentra en el mejor momento de su historia?

Sí, absolutamente. Los comics que hay hoy en día son mejores que nunca La calidad artística es espectacular y en cierta manera creo que son mucho mejores, incluso, que las películas. La imaginación y la colaboración entre escritor y dibujante es indescriptible Esto no se encuentra en el cine de hoy Soy un gran fan de los comics que salen ahora al mercado, los devoro, por ejemplo me encanta Frank Miller y todo su Batman, me gusta Watchmen tanto el dibujo como el guión, Macfarlane y muchos más.

—¿Es cierto que ha hecho una película sobre Little Nemo?

Hace muchísimo tiempo. Pero sólo hice el guión, fue en 1986 más o menos, me encantaba el personaje y me parecía una pena que sólo lo conociesen unos pocos «enteradillos» del tema. Yo no había comenzado por aquel entonces a dirigir y envié el guión a los japoneses Hace seis años me llamaron para decirme que la película estaba terminada pero el resultado me desilusionó mucho, hicieron algo muy diferente a lo que yo esperaba Lo habían reescrito todo y el resultado fue muy pobre. Creo que la gente espera más de la animación que los monigotes japoneses El gusto de la gente es más sofisticado, más al estilo Disney

—¿Cree que el cine debe ser entretenimiento o lección?

Tanto cine como cómic deben combinar ambas cosas siempre que sea posible Cuando además del buen trabajo, es decir, después de haber conseguido el entretenimiento, se consigue dar una idea es estupendo Pero para mí, personalmente, el hacer cine es conseguir que la gente se olvide de su vida rutinaria durante dos horas, no busco más pretensiones. No pretendo hacer pensar a nadie para que salgan más deprimidos de lo que entraron. Bastantes problemas hay en la vida real como para ir a distraerse y salir con más preocupaciones No quiero que nadie pague dinero para sentirse peor Cuando el mundo va tan mal lo único que yo puedo hacer para ayudar a los que estan a mi alrededor es intentar que se rían, que sean felices aunque sea sólo por unas horas No hay nada más importante para mí. Dejo a otros directores la oportunidad de dar lecciones, de hacer películas políticas

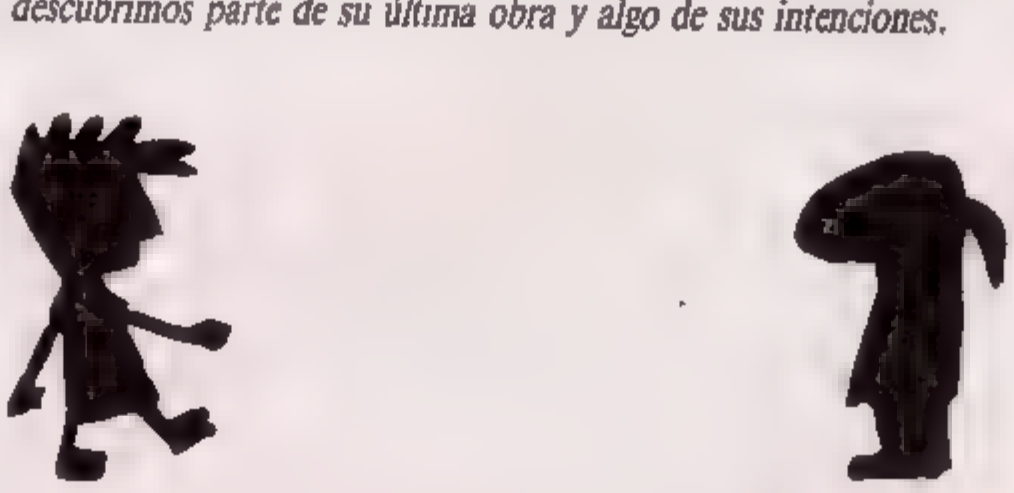
—¿Piensa continuar con el cine para niños?

No pudo predecirlo. Mi próxima película la protagonizará Robin Williams y será una comedia dramática sobre una familia. Es un tipo de cine distinto. Empecé como dibujante, luego escribí historias de aventuras y acción, ahora soy director de comedias. Espero seguir cambiando mucho y mejorar. Además, mis películas nunca fueron hechas pensando sólo en los niños, esto hubiera sido mi muerte Lo importante es llegar a todo el mundo, hacer sentir cosas a la gente. Si esto incluye a los niños fantástico. Si llega a alguien más mejor todavía

Sofía Carlota Rodríguez

«Matsukeli»

El pasado año tuvimos el placer deconocer personalmente a David Mazzucchelli en el Salón del Comic del Principado de Asturias (Gijón). Allí pudimos escucharle, entre otras cosas, cómo demonios se pronunciaba su apellido: «Matsukeli» (con ligero acento italiano). También descubrimos parte de su última obra y algo de sus intenciones.



Uno de los dibujantes españoles invitados a participar en el Salón dijo al verle aparecer: «Y encima es joven». Creo que la frase resume la admiración que la profesión y los aficionados sienten por su trabajo. Y encima es joven Apenas supera la treintena, lo cual implica que aún nos reserva muchas sorpresas. Algunas ya estaban contenidas en los dos números de la revista que él mismo edita (en papel reciclado) «Rubber Blanket» Algo así como la mantilla de caucho que se utiliza en la impresión en offset; pero también sábana de goma, en un doble sentido que complacía a David

Lo cierto es que, cuando vimos el primer número en «El Wendigo», lo primero que pensamos fue «Otro echado a perder.Vuelve el Madriz». Afortunadamente, creo que nos equivocábamos Si en esa entrega tan solo la primera y última historieta recordaban el trabajo habitual de Mazzucchelli, forzando la influencia de Kurtzman ya visible en «Claroscuro», la segunda revista nos confirma que el autor sabe muy bien lo que hace (si es que se puede hablar en estos términos)

El mismo nos lo dijo cuando le comentamos nuestras impresiones Nos habló de una etapa actual de búsqueda. De su trabajo en una escuela de Artes Gráficas. Nos mostró un maravilloso libro impreso en litografía a cinco tintas, dibujado, tirado y encuadernado por él. Nos comentó su interés por el diseño gráfico, patente por ejemplo en el movible logo de la revista Pero nos confirmó su interés por el comic como medio de comunicación, su voluntad de no perder al público de vista, y su convicción de que el carácter experimental de sus actuales trabajos era un medio más que un fin, como en su momento había sentido con su labor para las grandes compañías.

Quiero decir, hablaba como un artista honesto y radicalmente moderno

Creo que hablar de Mazzucchelli es hablar de modernidad Y hay que explicar qué significa esto. Para muchos la modernidad de David se iniciaría con la historia que publicó en «El Vibora» Nº147. ¿Cómo se caracteriza esa modernidad?

En lo gráfico con un dibujo feista, un pelín descuidado (o muy descuidado) con alguna connotación expresionista, cubista o lo que sea. Con importancia propia, esto es, desconectado del guión.

En el argumento, esencialmente por su ausencia, o por su oscurantismo Por lo automático, por despreocuparse en el desarrollo de las tramas

A todo esto se le puede adjetivar como «experimentación». Mimetizando el mundo de la pintura, los dibujantes de tebeos experimentales surcan los caminos de los movimientos de vanguardia de principio de siglo

Los resultados, ya los hemos comentado muchas veces en la revista EL WENDIGO, son, cuando menos, aburridos. En muchos casos, irritantes.

Y lo son porque para nosotros la experimentación y la modernidad no son frivolidades. y muchos de estos productos sí

Ahora bien ¿cual es el problema de cualquier autor gráfico hoy en día? Una herencia muy complicada, diría yo.

Creo que David se encuentra en una encrucijada similar a la de Brian Bolland, por ejemplo. Uno se dedica al «Rubber Blanket» y el otro a «Mr. Mamoulian». Pienso que David tiene ventaja al no ser europeo, con lo cual su punto de partida arroja menos complejos culturales

La cuestión que todo artista con talento debería plantearse (y, creo que los dos lo son) es: «¿que hago yo ahora?».

Cuando hablamos de historietas la pregunta es doble: ¿qué cuento? y ¿cómo lo hago? A su vez ese cómo se desdobla, por un lado en la puesta en escena (unidad de página, planificación, etc.) y por el otro en el terreno puramente gráfico (qué grado de realismo o abstracción utilizo, o qué tipo de linea).

Evidentemente, ese qué-hago-yo - ahora se enfrenta a la herencia que antes citaba. Me refiero a todo el trabajo realizado hasta el momento. En el caso de la historieta el legado es múltiple· desde el cine hasta la pintura, pasando por el propio medio y la ilustración (algo que olvidamos con frecuencia, pero de gran tradición en U.S.A.). Todo artista honesto es, necesariamente, moderno. Y con esto quiero decir dos cosas· Sus obras surgen de la actualidad, de lo que le rodea, no de revivals del pasado (cosa habitual en alguno de los falsos modernos). Y superan, o son diferentes, o aportan algo que no estaba en los anteriores.

La tarea, lógicamente, no es simple. Por eso no abundan los Mazzucchellis.

¿Cuál es la situación actual del trabajo de David respecto a estas exigencias? Al menos, cabría calificarla de muy esperanzadora

Radicalidad

Desde sus obras de éxito masivo («Daredevil Born again» y «Batman año 1») el autor ha

avanzado unos cuántos pasos más Esos pasos son evidentes en el dibujo e, incluso, en la técnica de reproducción Su interés por estos aspectos le lleva a trabajar a dos tintas, separándolas el mismo, con lo que gana en gama (de medios tonos) sin aflojar la potencia del trazo. Si empleara otros métodos, como la superposición de líneas o las tramas mecánicas, los resultados no tendrían el carácter de esta pasta de tinta que, traducida en distintos colores, le asegura un impacto gráfico notable

Otra característuca es la evolución de la propia manera de trabajar. El recorrido ya iniciado de la simplificación le lleva a parajes casi desconocidos En esos dibujos, de acabado ineludiblemente asociado al trazo, uno puede rastrear ciertos ilustradores del «New Yorker», (como Arno, por ejemplo) o puede leer la plumilla desgarrada de Ben Shann o el inevitable Kurtzmann. En el campo del Diseño Gráfico se han hecho repetidas versiones de trabajos de los años 20 y 50 y este aire que flota en el trabajo de David no sorprende Pero sí hay algo nuevo, algo que más que ver, se intuye

—Primero, que ese aire un poco pobre, un poco tosco, humilde, no es una cuestión de «styling». No sigue una moda. Sigue el camino de sus trabajos anteriores. Sale casi solo. Resulta lógico

—Segundo, que no ha perdido la fuerza ni en la presentación, ni en la expresión ni en la planificación, de sus obras precedentes. David a pesar de acercarse al terreno de la caricatura, mantiene la fuerza de sus trabajos más realistas

—Tercero y más importante· La carga poética que podía intuirse con anterioridad está saliendo a la superficie No sólo en un dibujo radicalmente simplificado, sino también en su coherencia con los argumentos

Aquí cabría hacer un inciso respecto a la relación entre trazo y expresividad. Los expresionistas nos han acostumbrado a que, para definir un carácter, el camino más breve es el de la caricatura. Casi todos los autores que se han planteado como base de su trabajo una expresividad radical, se han acercado a una cierta infantilización de su dibujo, a una reducción del grado de realidad. Podemos pensar en Grosz, en Roy Crane o en Will Eisner. El otro camino es el impresionista· la pincelada sale a la superficie para luego reconstituirse en objeto. Pienso en Victor de la Fuente o en Ivo Milazzo. Pues bien, Mazzucchelli es otra historia.

El mismo, como su personaje de «Discovering America» traza su propio mapa, fruto de influencias diversas y un talento natural para el dibujo Los resultados, especialmente en este trabajo, nos acercan a lugares desconocidos. Creo que clasificarle como un expresionista o cualquier otra cosa, sería reducir la pureza de su trazo, la originalidad y hermosura de su dibujo

Fuerza y poesía se dan la mano Ya sólo faltan argumentos y esta es su preocupación en la actualidad Opinar sobre resultados tan diversos como los que ofrecen las páginas de «Rubber Blanket» (de lo mejor y de lo peor) es peligroso

Nosotros confiamos y apostamos por él. Si su futuro trabajo se desarrolla en alguna de las direcciones señaladas,no podemos por menos que esperarlo con impaciencia Modernidad, austeridad, honestidad. Tres adjetivos propios de lo que pensamos que David Mazzucchelli es: un clásico.

Y encima es joven

Cuando examinen sus originales, especialmente los de la última etapa. no piense en lo que han visto con anterioridad. No se llamen a engaño. Porque es diferente. Porque es nuevo

Realmente.

Florentino Flórez

«La que nos espera»

A mediados de los 70, tras la muerte del general Franco, se produce una auténtica eclosión en el mercado español del tebeo, un mercado anémico casi monopolizado por las pésimas ediciones de Editorial Vértice. De la noche a la mañana la situación cambia por completo, aparecen revistas y géneros hasta entonces insospechados: el tebeo «intelectual», el erótico, el «underground», el político... y junto con ellos coexisten los de siempre, los de superhéroes, de humor, etc. Sin embargo, de forma casi simultánea, comienza a sonar una palabra que ya no nos abandonará: Crisis.

¿Una política editorial acertada?

Teniendo en cuenta que desde ese momento hasta hoy han pasado casi 20 años y que cada vez parecen editarse más tebeos, la famosa crisis no parece ir más allá de esos achaques crónicos que nos amargan la vida —la sinusitis, la acidez de estómago, el reúma— pero están lejos de llevarnos a la tumba. Eso hasta hoy, porque ahora las cosas van más en serio; el achaque crónico ha entrado en fase aguda y nadie sabe muy bien qué hacer para salvar al paciente pero, eso sí, cada galeno tiene su propio tratamiento. Ignoro hasta qué punto confía en él, pero está convencido de que nada hay tan malo como quedarse quieto.

Por un lado están los que creen que, puesto que se vende poco, la solución es vender caro. Aquí cierran filas dos recién llegados, Glenat y Co&Co (Ediciones B) y Zinco, una veterana. La calidad intrínseca de este material es algo que aquí carece de interés, lo que nos interesa es constatar cómo editando, los primeros, un material similar al de Norma o Grijalbo se busca un formato que permita multiplicar por dos su precio sin ofrecer nada esencial a cambio. Eva Medusa es un gran álbum, pero no sería peor —ni perdería nada— por ser editado en un formato similar al de Thorgal, simplemente costaría la mitad.

Quizás sea aún más significativo el caso de Zinco, editorial especializada en la edición de tebeos populares y baratos que cierra casi todas sus publicaciones de este tipo y se centra en aquellas de más precio que con anterioridad no habían sido más que la guinda del pastel los denominados «prestigio», que viene a ser el equivalente americano al álbum europeo. No sólo copan casi toda su oferta sino que, en muchos casos, se trata del anterior producto «reconvertido» a un formato más caro. Más llamativo aún es el detalle de que cuando Zinco puede optar por varios formatos elige siempre el más caro, buen ejemplo de esto son sus dos últimas «novelas gráficas» editadas con tapa dura y a un precio medio de 2.000 pesetas Si se hubiesen sacado en rústica —cosa perfectamente factible, pues incluso existe edición americana de estas características— el precio se habría reducido automáticamente a la mitad... sin embargo los contables de Zinco han echado sus cuentas y llegado a la conclusión de que si se quiere subsistir hay que hinchar el globo como sea.

Desde luego los editores de Glenat, Co&Co y Zinco son conscientes de que cuanto más se encarece el producto más se reduce el público potencial, pero ésta es su carta y ellos han decidido jugarla a fondo, sólo el tiempo nos dirá hasta qué punto era acertada.

Y el cómic popular ¿qué?

Si en el tebeo «fino» el futuro es, como poco, incierto, en el «de batalla» —casi monopolizado por Fórum— las cosas están aún peor; da la impresión de que sólo el enorme potencial económico de Planeta, un auténtico monstruo si la comparamos con las típicas editoriales de tebeos españoles, le permite ir capeando el temporal. El problema es, pura y simplemente, que el modelo se ha agotado y no se le ve sustituto en lontananza, aunque quieran meternos uno con calzador, vaselina o lo que haga falta.

En los últimos 20 años —por no seguir retrocediendo en el pasado— el sustrato, la base, del mercado popular del tebeo ha sido el cómic norteamericano, más concretamente el cómic de superhéroes. Esta situación, primero con la llegada de Fórum y más tarde con la de Zinco, se ha acentuado aún más en los últimos años hasta llegar a producir sensación de saturación a buena parte de los lectores. Si no hace tanto la aparición de toda nueva colección de tebeos norteamericanos era recibida con expectación, hoy la situación es todo lo contrario. Ahí está para demostrarlo el aciago fin de las últimas colecciones realizadas por J Byrne, otrora Rey Midas del cómic.

Pero lo realmente problemático es que no está nada claro con qué se puede sustituir esto. El tebeo nacional ha dado en los últimos años un ramillete espléndido de estetas —Torres, Max, Beroy, Mique Beltrán, Ana Miralles— pero ha fracasado estrepitosamente en la creación de un sustrato industrial, aquí no hay nada similar al tebeo inglés o italiano de gran consumo. Por otra parte tampoco se ven alternativas fuera, tras el fracaso sin paliativos de todos los intentos —bastante tímidos, por cierto— de introducir entre nosotros tebeos ingleses e italianos que podrían haber sido la alternativa al cómic americano.

¿El último cartucho?

Así que, cogidos entre la espada y la pared, los estrategas de Fórum han recurrido a lo que consideran su último cartucho. el cómic japonés, el manga. Pero por encima de frases para la galería, ni siquiera ellos las tienen todas consigo y parecen decididos a forzar «un poco» la suerte, aunque para ello haya que recurrir a espectáculos tan subrealistas —y en el fondo tan patéticos— como la invasión nipona del Salón del Cómic de Barcelona. Nunca vi tanto japonés junto salvo en el cine y nunca «vi» más claro que todo eso del BOMM! del cómic japonés no es más que una entelequia sostenida por métodos más bien circenses

La verdad es que esto del «manga» constituye un auténtico misterio para mí; cuando se habla con gente del medio sobre este tema todos parecen convencidos de que el futuro tiene ojos almendrados —aunque no en los tebeos, que salen siempre redondos como huevos—, pero es inútil preguntarles qué les han llevado a esta conclusión, simplemente debe estar escrito en las estrellas

Tengo la impresión de que la base de esta creencia está en el indiscutible éxito de los dibujos animados nipones en la televisión, pero, con ser —como ya dije— innegable, no me parece demasiado extrapolable al campo del cómic y además admite unas cuantas matizaciones

El televidente consume dibujos animados japoneses en cantidades masivas por una razón inapelable· no se le ofrece otra cosa y no se le ofrece porque ocurre que Japón es ya el único país capaz de producirlos en masa, a un precio razonable y con un mínimo de calidad formal, eso mismo —que tan malo nos parece a veces— costaría hecho en Europa, cuatro o cinco veces más y eso no hay industria que lo resista. Buena prueba de ello es que la práctica totalidad de las series que se nos ofrecen como europeas, americanas o españolas son, en realidad, hechas por estudios japoneses y la contribución patria se reduce a la base argumental y el «diseño» de los personajes centrales. En el cómic, con ser importantísimo, el aspecto industrial no es tan determinante y en consecuencia es difícil que este monopolio llegue a producirse, aquí el «manga» tendrá que competir y la verdad no le veo especialmente dotado para ello

Además si examinamos de cerca el fenómeno del ¡Boom! del dibujo animado japonés veremos que se trata de algo muy relativo Entre las decenas de series que cada temporada copan las pantallas televisivas españolas hay una — «Campeones», «Caballeros del Zodiaco», «Bola de dragón» en ciertas autonomías— que destaca, que se puede considerar un éxito de masas .. mientras veinte o treinta permanecen en el más completo anonimato, se ven porque no hay otra cosa pero nada más. Por otra parte está por ver que el seguidor de estos héroes por televisión —un sujeto, por lo general mucho más joven que, por ejemplo, el lector medio de superhéroes— se sienta identificado con la versión en tebeo de éstos. Es una opinión muy personal pero me da la impresión que la mayoría de los seguidores del los Caballeros del Zodiaco se quedaron de piedra al abrir el tebeo y ver que era en blanco y negro.

El Manga tendrá pues sus problemas a la hora de alcanzar una posición predominante en el mercado. Algunos los veo insalvables.

A) Es un tebeo en blanco y negro y eso es algo que repele al lector mayoritario, ocurre como con el cine, y en la historia reciente del tebeo español hay pruebas suficientes de que eso es veneno.

B) Su dibujo, aunque no me atrevo a calificarlo de malo, resulta en unos casos —Kamui y similares— tosco y feista y en otros demasiado estereotipado y además, lo que quizás sea lo más grave, de un estilo que resulta chocante con el estereotipo dominante hasta el momento: el del cómic de superhéroes, cuyo grafismo me parece que resulta aún atrayente para una mayoría de los lectores

C) Estos comics tiene un ritmo absolutamente ajeno a la concep-

ción occidental del mismo, leer un tebeo japonés es como «ver crecer la hierba», pasan páginas y páginas y siempre parece que estamos en la misma situación. A los japoneses creo que tal cosa les gusta mucho y no seré yo quien les lleve la contraria, lo que me parece bastante improbable es que esta sensación de arrobo sea transmisible al lector español

Mucho sexo... sin sexo

Indudablemente hay algún punto a su favor, por ejemplo, tienen una explicidad sexual muy superior a la habitual en el tebeo para adolescentes, destinatarios fundamentales de este producto y esto puede ser un gancho importante, el problema es que toda esta explicidad se ve «adornada» por una serie de convenciones y censuras que el lector japonés tiene perfectamente asumidos pero que a ojos occidentales resultan absolutamente ridículos

Resumiendo, que es gerundio, los cerebros del cómic español —es decir, los que echan las cuentas— están decididos a metemos los tebeos japoneses aunque sea con vaselina, el sistema para ello es repetirnos continuamente que estamos asistiendo al ¡Boom! del cómic japonés a ver si, a . fuerza de repetirlo, nos lo creemos. Para ayudar un poco se montan shows tan coloristas como los del Salón barcelonés, con decenas de japoneses repartiendo «catecismos» —como dibujar mangas en horas libres y hacerse rico y famoso— a filas interminables de aspirantes a «mangakas». Todo muy guapo, pero, ¿cuánto puede haber costado tal despliegue nipón a Fórum, al Salón o a quien lo haya pagado?

Con tanto ímpetu hasta es posible que nos acaben convenciendo, pero nosotros seguiremos preguntándonos porqué no se hizo un número similar para promocionar productos como Ken Parker, Dylan Dog o Martin Mystere También ellos son best-sellers en su casa, los dibujos son bastante «feos» salvo excepciones y además en blanco y negro, no follan tanto pero, como contrapartida, no tienen el pijo en estado gaseoso. Quizás sea ese el secreto de los japoneses. también ellos son mutantes

Ramón Fermín Pérez

Hasta la cocina...

Ironwolf, una buena revolución desmesurada

Hay en Ironwolf muchos de los ingredientes que hacen un buen trabajo: personajes interesantes, económica y acertada descripción de ambientes, una historia aceptable y un dibujo excelente. Y, sin embargo, el resultado, con ser muy bueno, no queda a la altura de las expectativas. Es como ese jarabe que tomamos con placer porque sus efectos son buenos, pero que al mismo tiempo nos desagrada por ese amargo regusto al final del paladar.

existe un tópico, tan poco afortunado como suelen ser todos los tópicos, sobre el señor Howard Chaykin· sus guiones son muy difíciles de entender Lo que le pasa a Chaykin es que no tiene sentido de la medida. Sus historias suelen ser farragosas, con muchos niveles de lectura que unas veces se acomodan más o menos adecuadamente a la narración gráfica (o al revés) y otras no tanto, generando una sensación que va desde cierta confusión al caos más absoluto.

En qué lugar hay que situar *Ironwolf* es algo que intentaremos descubrir en las líneas que siguen Como anticipo se puede decir que si bien en otras ocasiones Chaykin era responsable absoluto de dibujo y guión, sin nadie que le parara los pies, en este caso algún mérito tendrán los señores John Moore por un lado y Mignola y Russell por otro en haber convertido la obra que nos ocupa en algo más digerible

Prólogo, dos actos y epílogo

Lo primero que llama la atención (para ser un proyecto en el que está involucrado Chaykin) es algo tan sencillo como la presencia de una estructura perfectamente definida. Esto no es ninguna tontería una estructura bien delimitada ayuda a la lectura y comprensión de cualquier trabajo. No sabemos a quién hay que responsabilizar de esto —a Mignola, Moore o al propio Chaykin—, pero no podemos olvidar que otros trabajos de este guionista se caracterizaban por una sucesión más o menos acelerada y compleja de los acontecimientos

Ironwolf empieza con un prólogo que es lo mejor de la obra, una buena muestra de concisión en la descripción de sucesos y personajes. El «primer acto» empezaría con el despertar de Ironwolf tras sus siete años de coma en Rorvik; lo mejor de esta parte es, otra vez, la económicamente correcta descripción de la ciudad, con su corrupción y pobreza. Lo peor, el confusionismo *chaykiniano* al introducir sin demasiado sentido de la oportunidad algunos personajes (como el presunto narrador, Homer Glint) o de forma insuficiente (Damaris, el cálico, Theo). Este segmento terminaría con la huida a Omicron

La estancia en este planeta significa un interludio bastante tedioso, cuya única función en el relato sería la de explicar la recuperación del protagonista. Finalmente, llegaríamos al «segundo acto», un vibrante desenlace en el palacio de la emperatriz en la mejor tradición de los relatos y películas de capa y espada. Aquí, el ritmo es enloquecedor pero al mismo tiempo (otra vez algo no muy habitual en los guiones de Chaykin) bien calibrado, capaz de enganchar al lector sin que éste se pierda en el marasmo de sangre y destrucción que se describe. Como punto final hay un epílogo otra vez aburrido, sin demasiada conexión con el resto del relato, cuyo fin podría haber sido el querer dotar al relato de una conclusión solemne que, por otra parte, no necesitaba para nada

Personajes y palabras de más

De todo lo anterior se desprende que una de las causas del regusto amargo que deja *Ironwolf* se debe a la irregularidad de la obra, a los ascensos y descensos de calidad presentes

Ya hemos dicho que la historia comienza de modo casi irreprochable. La acción es presentada de modo sencillo y brillante y cada personaje puesto en su sitio rápidamente.

La calidad cae algo en la ciudad de Rorvik. Aunque, como se ha mencionado, la descripción de ambientes es muy acertada (la viñeta con que termina la secuencia en casa del hermano Lucas y la siguiente son buena muestra), hay una dilatación excesiva de la acción, al pasar de la economía en la introducción de personajes a una premiosidad que llega a ser exasperante.

Uno de los lastres que carga *Ironwolf* es su inclusión en el universo DC del futuro a través de las alusiones a Homer Glint y la diosa Karel Quizá tales alusiones sean necesarias para comprender algunos datos, como por ejemplo la procedencia de la sustancia que otorga la vida eterna; pero lo cierto es que las referencia a esta trama (desarrollada con desigual fortuna por Chaykin y García López en la miniserie *Twilight*, véase El Wendigo anterior) rompen casi por completo el ritmo del relato.

Otros personajes, como Damaris y el cálico, son introducidos de forma insuficiente, aunque ello puede ser disculpado ya que su función en la narración queda muy clara bastante más adelante (quizá demasiado). Peor es lo que pasa con Homer Glint, cuya posición en la historia es absolutamente prescindible; como narrador, su papel es prácticamente inexistente, reduciéndose los textos de apoyo a comentarios irónicos de dudosa gracia

En este sentido, sí hay que destacar positivamente la casi completa ausencia de dichos textos; la historia se desarrolla ante nuestros ojos de forma fluida y pausada, sin necesidad de acotaciones y explicaciones. Otra ventaja que probablemente hay que adjudicar a Moore y Mignola, ya que Chaykin no dudaba en llenar las viñetas de bocadillos y textos que tapaban por completo los dibujos

Ya que estamos en ello, hablemos de los diálogos. Estos son más reducidos de lo habitual en Chaykin y están mejor integrados en la trama, ayudando pues a la mejor comprensión de la historia. Sin embargo, encontramos que en ciertas secuencias vuelve a haber palabras de más (véase el diálogo entreTheo y Damaris y el cálico, donde la mayor parte del intercambio es innecesario) y, lo que es peor, en algu-

VOSOTROS REÍD, BASURA DE CLOACA...
... NO PODRÉIS HACERLO CUANDO SINTÁIS EL PUÑO DEL IMPERIO...
...Y ESTA BURLA DE REPÚBLICA HAYA SIDO EXPURGADA DEL RECUERDO.
MIS HOMBRES ESTÁN EN POSICIÓN...
Y LA LEGIÓN ESTÁ LISTA PARA ACTUAR.

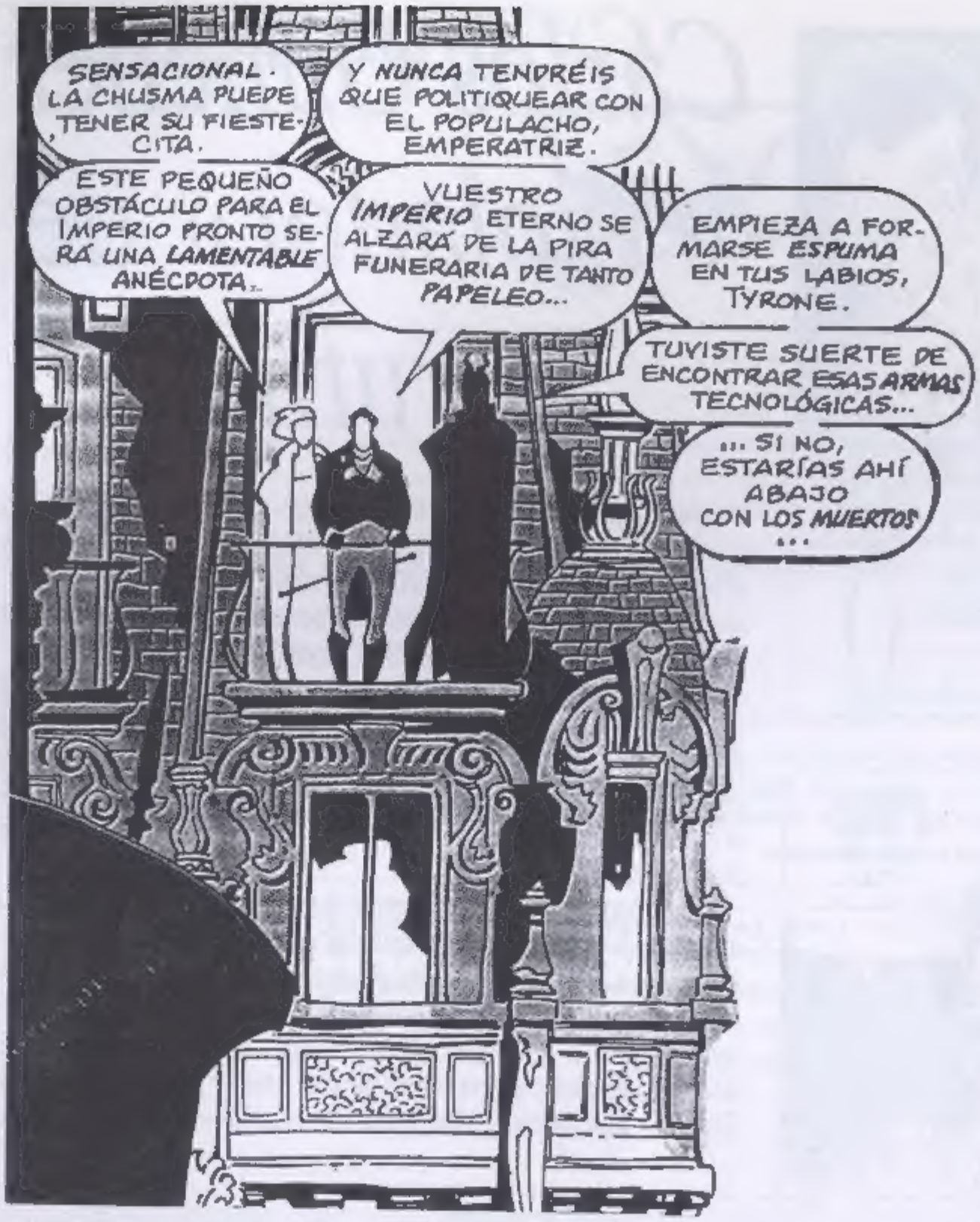
nos casos, incomprensibles por lo críptico. El interludio de Omicron es lo peor de la obra en este sentido, ocho páginas que podrían haberse reducido bastante más. Al final de este episodio, mientras Glint e Ironwolf están divagando, la propia Damaris pregunta *¿Alguien escucha?* No hay mejor descripción de la nutilidad de ése, y otros, diálogos.

Volvamos a los personajes. Hay excelentes aciertos, como el caso de Goodfellow, Hotspur (y los guionistas tiene buen ojo al escoger los nombres) o Tyrone. En el primer caso, la prueba del buen desarrollo del personaje es palpable en el hecho de que su muerte es sentida por el lector, al que le ha dado tiempo de comprobar los rasgos positivos de aquél: al revés que la muerte de Shebaba —uno de los supuestos motores de la venganza de Ironwolf—, que ocurre demasiado pronto como para que produzca efecto alguno.

Hotspur y Tyrone son dos arquetipos de la maldad que, sin embargo, poseen (esta vez sí) diálogos brillantes que les elevan sobre esta situación arquetípica. No pasa lo mismo con la emperatriz, personaje de una sola cara que se conoce a las primeras de cambio haciendo ociosas la mayoría de sus apariciones posteriores.

En cuanto a los chupasangre, tenemos unos personajes prometedores que, sin embargo, no tiene una función demasiado definida y cuya participación queda en un apunte que sabe a bastante poco. Quizá en futuros desarrollos de la historia tenga mejores oportunidades.

En resumen, la historia va de un lado a otro, pasando de momentos brillantes a otros reiterativos e inocuos. *Ironwolf* se quedaría en un proyecto fallido, una «revolución» desmesurada, pasada de rosca por culpa de algunos diálogos y personajes de no ser por el dibujo de Mike Mignola.


SENSACIONAL. LA CHUSMA PUEDE TENER SU FIESTECITA.
Y NUNCA TENDRÉIS QUE POLITIQUEAR CON EL POPULACHO, EMPERATRIZ.
ESTE PEQUEÑO OBSTÁCULO PARA EL IMPERIO PRONTO SERÁ UNA LAMENTABLE ANÉCDOTA.
VUESTRO IMPERIO ETERNO SE ALZARÁ DE LA PIRA FUNERARIA DE TANTO PAPELEO...
EMPIEZA A FORMARSE ESPUMA EN TUS LABIOS, TYRONE.
TUVISTE SUERTE DE ENCONTRAR ESAS ARMAS TECNOLÓGICAS...
... SI NO, ESTARÍAS AHÍ ABAJO CON LOS MUERTOS ...

Mr. Mike Mignola

Lo he dejado para el final por dos razones; la primera que el trabajo de este dibujante ya ha sido analizado con cierta profundidad en el último número de El Wendigo. La segunda, que temía que mi evidente admiración por dicho trabajo lastrara este artículo.

Con todo, no puedo evitar insistir en sus hallazgos en esta obra: su cuidada y equilibrada composición, la correcta disposición de las viñetas —que ayudan a la positiva fluidez de la narración—, la casi perfecta disposición de claros y sombras, su mejora en el dibujo de figuras y rostros (su punto flaco de siempre), a los que hace cada vez más expresivos.

Es más: nunca me ha gustado demasiado Craig Russell, por recargar demasiado los dibujos la mayoría de las veces ocultando una simplificación de líneas que dejaría mejor efecto (y Mignola es un buen ejemplo), pero debo reconocer que esta ocasión se ha frenado mucho, limitándose a recargar algo en los primeros planos (cubriendo así aquellos casos en los que Mignola no es tan hábil) y afianzando los contornos en el resto de los casos sin perjudicar la simplicidad que busca el dibujante.

Resumiento: *Ironwolf* es uno de los mejores trabajos que se han publicado este año, producto de no ser una obra de autor sino de la colaboración completa de cuatro señores que se tapan casi siempre con éxito sus mutuos excesos y defectos. Lo que le falta para ser una obra redonda y absolutamente imprescindible es un mayor control de la narración, adecuar mejor los objetivos a los medios dispuestos, no querer decir tantas cosas a la vez. Esto es algo que Chaykin (motor del proyecto) ha conseguido hasta cierto punto gracias al trabajo de sus compañeros en este viaje. Esperemos que haya aprendido algo y que algún día se destape con esa gran obra que llevamos esperando hace desde hace años. Hasta entonces.

Jordi Juanmartí

Carlos Giménez «Violador» de la rutina

Que Carlos Giménez es uno de los mejores guionistas que jamás han existido, es algo que a estas alturas no admite discusión; obras como «Paracuellos», «Hom», «Koolau», «Primer amor», «Sabor a menta», etc., además de varias nominaciones a los premios Haxtur y la consecución de dos de ellos en 1985 y 1991 lo acreditan sobradamente, sin embargo y a pesar de ello, es un autor que posee la rara virtud de sorprender casi de contínuo; con alguna forma nueva de contar una historia, por una historia, o por su capacidad para crear una narración humana, comunicativa, con gancho y que penetre profundamente en el mundo imaginativo, a la vez que real, que es capaz de generar en el lector.

Sin embargo, ninguna de las motivaciones descritas es la que me ha movido a cubrir con palabras varias hojas en blanco. En esta ocasión lo ha sido su enorme capacidad de síntesis. Me ha estimulado el que haya sido capaz de crear sensaciones inquietantes, de desasosiego, de rabia contenida, de estupor, de inconsciente sed de venganza, de impotencia, de duda, y finalmente de paz, porque la historia tiene un final feliz, aunque éste sea bajo perspectivas poco conciliadoras y tristes.

La tristeza de recursos del mundo «civilizado»

El que una sociedad tan «civilizada» y «culta» como la nuestra, en milenios, solo haya sido capaz de generar tan pobre y denigrante mecanismo de defensa en contra de las diferentes formas de violación: La venganza. Sólo puede producir tristeza. A esto no me tenía acostumbrado Carlos con su obra, por eso me ha prendado esta historia que ha titulado Violación.

Su publicación me ha hecho pensar en otras violaciones; en lo que ocurre en la antigua Yugoslavia, en Somalia, en Camboya... en la contínua violación que es toda la mierda que guioniza y dibuja Manara, o ¿acaso no es una contínua violación lo que este «genial» autor lleva a cabo en la mayor parte de su trabajo, con el clic por delante?

De la desaprovación al aplauso

Lo primero que pasó por mi cabeza cuando comencé a leer esta historia corta -a pesar de que creo conocer al autor- fué la idea de que Carlos se había pasado con su guión. Cuando, después de cierta rabia contenida, di fin a su lectura y visionado, la tensión y el enojo dieron paso a cierta sensación de alivio al comprobar que me había equivocado, que Carlos con su comunicativa y maravillosa forma de narrar me había atrapado en la historia, hasta tal punto, que me hizo olvidar por completo el hecho de que él es incapaz de crear una obra machista, ni tan siquiera de hacer algo que tan solo roce, aunque levemente, esta forma tan vil de falta de honestidad, convivencia y virilidad, que se conoce como machismo.

«Violador» es la historia de un elemento antisocial de esta especie infrahumana, y la correspondiente denuncia y venganza de la mujer forzada, narrada y estructurada en tan solo cuatro páginas, que son una lección práctica de como en tan poco espacio se pueden crear sensaciones tan profundas de rabia, asco, venganza y alivio. Carlos ha logrado una obra maestra de concisión.

La obra comentada ha sido publicada en el penúltimo número de la recientemente desaparecida «Comix Internacional». Aunque sólo fuera por poder tener acceso a ella, merece la pena hacerse con la revista, no se arrepentirán.

Faustino R. Arbesú

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

LUNES 4

☐ **Día del Ayuntamiento de Gijón**

- Inauguración del **XVII Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias**, a cargo del Concejal de Cultura del Ilustrísimo Ayuntamiento de Gijón, Sr. Muruais
- Presentación y coloquio con **G. Iranzo** a cargo de Juan José Plans
- Presentación y coloquio con **José Luis García López** a cargo de Faustino R. Arbesú

MARTES 5

☐ **Día de la Fundación Municipal de Cultura**

- Presentación y coloquio con **Ana Miralles** y **Antonio Segura** a cargo de Norman Fernández
- Presentación y coloquio con **A. Jodorowsky** a cargo de Javier Cuervo

MIERCOLES 6

☐ **Día de la Consejería de Cultura, Deporte y Juventud del Principado de Asturias**

- Presentación y coloquio con **Manuel Vázquez** a cargo de Fernando Cuesta
- Presentación y coloquio con **Gaspar Meana** a cargo de Florentino Flórez
- Presentación y coloquio con **David Mazzucchelli** a cargo de Rodolfo Martínez

JUEVES 7

☐ **Día del Cine-Club Ensidesa-Gijón**

- Presentación y coloquio con **Daniel Torres** a cargo de Fernando Cuesta
- Presentación y coloquio con **Richmond Lewis** a cargo de Germán Menéndez
- Presentación y coloquio con **Jim Starlin** a cargo de Jordi Juanmartí

VIERNES 8

☐ **Día de EL WENDIGO**

- Entrega de los **Premios Haxtur** (20 horas)
- Presentación a cargo de los periodistas gijoneses Sofía Carlota Rodríguez y Joaquín Fuertes
- Entrega del Premio **Capitán Misterio** y lotes de tebeos a los acertantes de la **Quiniela Haxtur**
- Cómic en Vivo, con la participación de **M. Vázquez, G. Iranzo, Ana Miralles, Buylla, Gaspar Meana, Neto, Daniel Torres, Mazzucchelli, Starlin y José Luis García López**

☐ **Actividades complementarias**

Todos los días del Salón se regalará material cedido gratuitamente por las editoriales Forúm, Zinco y Ediciones B (posters, comics y tarjetas de personajes del cómic)

Al final de cada sesión los autores presentes firmarán autógrafos

Se sortearán entre el público asistente un original de **Chiqui de la Fuente** o **A. Alvarez Buylla** todos los días del Salón

EXPOSICIONES

- **Museo Barjola** (frente a los Jardines de la Reina) *Originales de David Mazzucchelli*
  Inauguración 4 de octubre. Visitas de 16 a 20 horas de martes a sábados.
- **Ateneo de La Calzada** Homenaje a **Chiqui de la Fuente y Ambrós**
  Inauguración 4 de octubre. Visitas de 9 a 14 y de 17 a 22 horas de lunes a viernes
- Hall **Cátedra Jovellanos de Extensión Universitaria** (antiguo Ateneo Jovellanos)
  José Luis García López y G. Iranzo
  Premios Haxtur. Finalistas 1993
  Inauguración: día 4 a las 18.30 horas

Agradecemos su colaboración desinteresada a:

Alejandro Silgado

Javier Canteli

Javier Luengo

Isabel Elena Rodríguez
Librería Haxtur

Gurpo de teatro TEG
Gijón

Segundo Carreño

Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica

Escuela de Artes y Oficios Artísticos de Oviedo

CANON

Ibáñez

Mario García Zapico

Así como a las editoriales **Fórum, Zinco y Ediciones B** por el material gratuito enviado

Organizaron y pusieron manos a la obra los siguientes miembros de EL WENDIGO

Faustino R. Arbesú
Sofía Carlota Rodríguez
Norman Fernández
Germán Menéndez
Ramón F. Pérez
Florentino Flórez
Fernando Cuesta
Mario Izquierdo
Arturo Rodríguez Arias
Juanjo Pérez

Las actividades comienzan a las 19 horas en la **Cátedra Jovellanos de Extensión Universitaria de lunes a jueves**

La entrega de los **Premios Haxtur, el viernes 8 se efectuará en el Teatro Arango**

Se ruega puntualidad

Intérpretes

Sofía Carlota Rodríguez
Gonzalo Lorenzo
Cristina Díaz
Jordi Juanmartí

ENTRADA GRATUITA

CAJA DE ASTURIAS

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN GENERAL DE COOPERACIÓN CULTURAL

XVII SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

GIJON
1 9 9 3
OCTUBRE 4 - 8

ORGANIZA
EL WENDIGO

PATROCINAN
Ayuntamiento de Gijón
PRINCIPADO DE ASTURIAS
CONSEJERIA DE EDUCACION, CULTURA, DEPORTES Y JUVENTUD
FMC Fundación Municipal
Ayuntamiento de Gijón

VISITANTES
Nacionales
Manuel Vazquez
Antonio Bolaño
Ana Miralles
Ibáñez
G. Ibáñez
Adolfo Alvarez Buylla
Gaspar Meana
Neto
Daniel Torres
Extranjeros
Mazzucchelli (USA)
Jim Starlin (USA)
José Luis García López (Argentina)
Richmond Lewis (USA)
Alejandro Jodorowsky (Chile/Francia)

EXPOSICIONES
Museo Barjola
David Mazzucchelli
Sala de Exposiciones
Homenaje a Ambrós y Chiqui de la Fuente

IX PREMIOS HAXTUR

SALÓN DE ACTOS: DE LUNES A JUEVES, CÁTEDRA DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA (antiguo Ateneo Jovellanos) * VIERNES, TEATRO ARANGO - ENTREGA PREMIOS HAXTUR